NÉZZE[illegible] VELÜNK AZ ELVARÁZSOLT KASTÉLY CÍMŰ FILMET

DVD MELLÉKLETTEL

GAMER

PC JÁTÉKMAGAZIN



12 JÁTÉKTESZT

RAINBOW SIX 3: ATHENA SWORD

FAR CRY

BATTLEFIELD: VIETNAM

BREED

GANGLAND

A GAMER MAGAZIN jelen számához 1 DVD-ROM tartozik. Amennyiben hiányozna kérd az elárusítótól!

10 JÁTSZHATÓ DEMÓ: COLIN McRAE RALLY 4 • SACRED • FAR CRY • SYBERIA 2

VÉGIGJÁTSZÁS: AFRIKA KORPS VS. DESERT RATS • LOTR: THE RETURN OF THE KING

MOZIELŐZETES: AGAINST THE ROPES • I ROBOT • IMMORTEL • SHREK 2 • THE PUNISHER

2004 / 04

1845 Ft

00404

9 771588 929007


Még szélesebb!
Datanet ADSL
512 kbps
Havi 8480 Ft-tól, 0 Ft kiépítési költséggel!
Akárhogy is méregeted, most igazán megéri 512 kbps-os, szélessávú ADSL Internetre váltani!
• Fix havi költségű, forgalmi díjmentes hozzáférés
• Folyamatos Internet kapcsolat
• Gyors kapcsolat-felépülés
• Internetezés és telefonálás egy időben
A részletekért hívd ügyfélszolgálatunkat Budapesten a 814-4444, vidéken a 814-444 telefonszámon, vagy látogass el a www.datanet.hu weboldalra.
GTS DataNet
Az akció 2004. március 31-ig tart.
Az ár az ÁFÁ-t nem tartalmazza és 512Home szolgáltatáscsomagra érvényes, három éves szerződés esetén.

TARTALOM

BEMUTATÓK

ISMERTETŐK

HARDVER

HORIZONT

VÉGIGJÁTSZÁS

INTRO

Ez a hónap is úgy indult, mint az előző. A megjelenő játékok száma erősen konvergált a nullához, fogalmunk sem volt, mivel is töltjük meg ezt a számot. Végső elkeseredésünkben már hegymászó szimulátort akartunk tesztelni, Schuerue mester lelkileg már fel is készült a zord időjárás és a jeges sziklafal okozta megpróbáltatásokra. Gondolkoztunk azon, hogy bemelegítésnek felzavarjuk egy mászófal tetejére, de aztán lemondtunk róla, a fal húzta volna a rövidebbet. Szerencsére az utolsó hét második felében megindult valami, így kerülhetett be a Rainbow Six 3 kiegészítője (Athena Sword), a Söldner bétateszt és a Breed végleges változata. A csúszások miatt persze kaotikus állapotok keletkeztek, ismét csodára volt szükségünk, hogy időben nyomdába tudjunk menni. A nehézségek ellenére azért ismét sikerült olyan Gamert összehozni, amelyre büszkék lehetünk. A szerkesztőség férfi tagjainak legjobban a címlapon feszítő barbár hölgy nyerte el a tetszését, reméljük, nektek is bejönnek a szép nagy... kardok. A hónap sztárja vitathatatlanul a Far Cry lett, a trópusi paradicsomban játszódó FPS képi világa egész egyszerűen lenyűgöző. Az EA jóvoltából a megjelenés előtt tesztelhettük a Battlefield Viatnamot, sőt még az európai termékmenedzsert is sikerült meginterjúvolnunk a Battlefield Vietnam LAN partin.

Erős lett a hardver rész is, a konfigurációajánló óriási siker lett, terveink szerint ezt havonta fogjuk frissíteni. Górcső alá vettük az Intel zászlóshajóját, a Prescottot is, érdemes elolvasni a tesztet, sok érdekesség derül ki belőle.

A cikkek között sikeresen elrejtettünk néhány április elsején aktuális hírt, keressétek meg őket: azok között, akik összegyűjtik az összes álhírt, és visszaküldik nyílt levelezőlapon a szerkesztőségbe az oldalszám megjelölésével, három darab Gamer pólót és Gamer bögrét sorsolunk ki. Jó vadászatot!

Gamer Team



A HÓNAP JÁTÉKA



FAR CRY

Először ér olyan megtiszteltetés a Gamer történelmében, hogy én írhatom meg a Hónap Játékának bevezetőjét. Nem kétséges, hogy áprilisban a Far Cry volt a legütősebb játék. Nem csupán grafikai újításai és a remekbeszabott fizikai rendszer késztetett folyton arra, hogy visszatöltsem a bitang nehéz utolsó pályákat, hanem a hangulat is, melyet nagyon pipecül belőttek a CryTek-nél a lánykák. Több járművel és fegyverrel találkoztam, mint ellenféllel (szinte), úgyhogy a változatosság is jelen volt a körülbelül 20 órás végigjátszás során. Azt hiszem szerencsések lehetünk, hogy az új generációs FPS-ek közül a Far Cry-t kaptuk meg elsőként, mintegy jelezve, hogy itt még sokkal komolyabb dolgokat fogunk látni az év folyamán. Addig is, míg a már jóideje beharangozott nagy nevek, köztük az Unreal Tournament 2004, a Half Life 2, a Doom 3, a Stalker, esetleg a Kreed megjelenik, bőven lesz időnk kikapcsolódni a Far Cry-al. Érdemes a pályaszerkesztővel is elbíbelődni, ne hagyjátok ki semmiképp! A többit a cikkben olvashatjátok... Gamer 4ever, puszi a hasatokra!

Főszerkesztő: Mocsáry József (mocsy@ipma.hu)
Főszerkesztő-helyettes: Révhelyi Beatrix (lily@ipma.hu)
Hardver szerkesztő: Voith Hunor (hunor@ipma.hu)
DVD szerkesztő: Pazár Ákos (lawman@ipma.hu)
Tördelőszerkesztő: Laza (laza@ipma.hu)
Korrektúra: Kovácsi Barnabás (korr@ipma.hu)
Szerkesztőségi asszisztens: Balassa Tímea (timi@ipma.hu)
Design: Aradi Sándor (broaf@enternet.hu)

A szerkesztőség címe: 1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. em.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210 • Telefon: 350-8179
E-mail cím: gamermagazin@ipma.hu
A GAMER MAGAZIN honlapja: www.gameronline.hu
SMS-FAL: Az üzenetet a következőképpen tudod feladni az SMS-falra: az üzenetet a GAM szócskával (lehetőleg csupa nagybetűkkel), majd egy szóközzel kell kezdeni. Ez után jöhet az általad feladni kívánt szöveg! A telefonszám, ahova üzenhetsz: 06-20-9000-628. A sikeres feladásról értesítést kapsz!
Kiadja a G.F.H. Kft.

A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője
Készült az IPMA-Media Kft. közreműködésével.
Ügyvezető igazgató: Ali Mehdi • Lapigazgató: Ifj. Ivanov Péter
Titkárság: Horváth Mónika
Telefon/Fax: (36-1) 350-8004

Hirdetésfelvétel: IPMA-Service Kft.
Czétényi Zsolt, Czidor Rózsa, Kálnoki Kis Emese, Szabóné Véghelyi Anna, Szakács Gábor (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing: Oláh Gabriella • Telefon/fax: 350-8004

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai.

A GAMER MAGAZIN e havi száma 20000 példányban készült.

Gamer Magazin 2002. II. félév MATESZ által auditált havi átlagos adatok:
Összesen terjesztett: 18 010
Összesen értékesített: 16 025

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Kerbolt Pál, Mura Eszter
Telefon: (36-1) 349-4768
E-mail: terjesztes@ipma.hu

Megjelenik havonta, ára 1845 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
IPMA-Service Kft, Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
Fél évre: 7 740 Ft (6 szám, 30% kedvezmény)
Egész évre: 15 480 Ft (12 szám, 30% kedvezmény)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Előfizetési díj a postahivatalokban:
negyed évre: 3 8700 Ft (3 szám),
fél évre: 7 740 Ft (6 szám),
egész évre: 15 480 Ft (12 szám).

Montírozás és nyomás: Veszprémi Nyomda Rt.

ISSN 1588-9297

Jelen számunk készítésében közreműködtek:
Dachyr dachyr@ipma.hu **Gonzales** gonzales@ipma.hu
Bird bird@ipma.hu **Neuro** neuro@agria.hu
SzB szb@mozinet.hu **Oldman** oldman1@axelero.hu
Brazil brazil@ipma.hu **PPéter** ppeter@cdgrab.hu
Phoenix phoenix@rpg.hu **Lázi** lazi@freemail.hu
Hunor hunor@ipma.hu **Lord Lucas Z** lordlucas@maffia.hu
Dauby dauby@digitalreality.hu **Pellus** pellus@digitalreality.hu
Boy boy@ipma.hu **B-Chrome** bchrome@ipma.hu
Yvorl anti-intel@freemail.hu **Nagy Zoltán** nagyz@ipma.hu
Flatline flatline@flatline.hu **SE** se@ipma.hu
Sz@by szaby@ipma.hu **Tinman** tinman@ipma.hu

A GAMER TEAM VELED VAN!

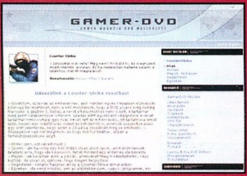
JÁTÉKDEMÓK

Beyond Divinity, Colin McRae Rally 4, Conan, Far Cry, Gangland, Kill Switch, Nitro Family, Sacred, Seal of Evil, Syberia II



ROVATOK

BioWare játékok, Counter-Strike, Etherlords II, GTA: Vice-City, Half-Life 2, Heroes of Might & Magic, Magyarítások, MMORPG, Morrowind, Retro Games, Stratégia, Trainz, Film, Hálózatok, Programozás, Videószerkeszt?k



JAVÍTÁSOK

Championship Manager 03-04 v4.1.5, Gangland v1.1, Neverwinter Nights v1.62, Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide v1.62, Neverwinter Nights: Hordes of The Underdark v1.62, Rainbow Six: Raven Shield - Athena Sword v1.01, Star Wars: Knights of The Old Republic v1.03, Worms 3D Service Patch 2, X2: The Threat v1.3, XIII v1.01



MEGHAJTÓ-PROGRAMOK

ATi Catalyst Win9x / WinXP, ATi IGP Driver Win9x / WinXP, Creativ Sound Blaster Audigy, Creative Sound Blaster Audigy 2, DirectX 9.0b, Intel Application Accelerator, Intel Application Accelerator Raid Edition, Intel Chipset Identification, Intel Chipset Software Installation, Intel UltraATA driver, Logitech Mouseware, NVIDIA ForceWare, NVIDIA Detonator, NVIDIA nForce Win9x / WinXP, SiS Xabre 400/600 Win9x / WinXP, VIA Hyperion 4 in 1

DVD TARTALOM

Az előző DVD leadása utáni napok kicsit visszafogottabbak voltak a szokásosnál, ám jó egy héttel később már elkezdtek szállingózni az újabb figyelemre méltó alkotások. Amikor beesett a második Far Cry demó, akkor még csak csendben örvendeztünk, utána jött a hír a harmadikról, ekkor már inkább a megdöbbenés volt a jellemző ránk, hiszen három ötszáz megánál is nagyobb demó bizony már barátok közt is több, mint jó pár teljes játék. Ezek után a Syberia második részének felejthetetlen pillanatai kényeztettek minket. S ha netán meguntuk volna, akkor még mindig ott volt a Colin McRae Rally 4 és a NAMCO fejlesztése, a Kill Switch, esetleg a Serious Sam motorjára épülő Nitro Family, hogy a Sacredet már ne is említsem. Szóval nem unatkoztunk, az hétszentség.

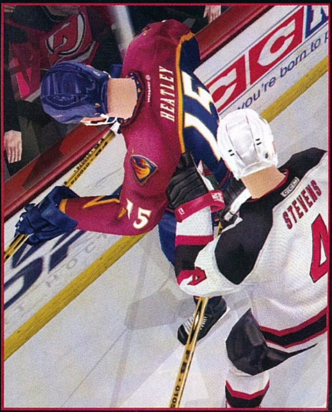
Rovatvezetőim vérszemet kaptak, így a következő hónapban több érdekesség is útjára indul. Ettől a hónaptól pedig a házi videózás szerelmesei találhatnak maguknak friss információkat a rovatok szekciójában. Természetesen a játékanimációk és a mozielőzetesek szerelmesei sem maradnak hoppon, hiszen egy szép tavaszi csokor rájuk is vár a korong megfelelő szegmensében. Hmm. A csokoról jut eszembe... Itt a Húsvét, a locsolkodás, nem elfeledkezni az ilyenkor kötelező teendőkről.



LaWMaN

VISSZATEKINTŐ





Lassan vége a hidegnek, az idő egyre melegebb, az ember fia ilyenkor elkezd vágyakozni a hűsítők után (lám, milyen telhetetlen az emberi természet). Ha ilyenkor a jég látványa elég, akkor ebben a hónapban a visszatekintő minden tekintetben a Te rovatod, hiszen most nem másról lesz szó, mint az EA Sports sikerszériájáról, az NHL sorozatról, amely tíz évnél is régebbi múltra tekint vissza.

MOZIELŐZETESEK

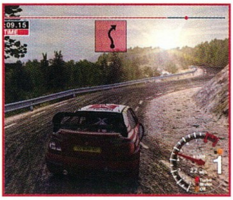
Against The Ropes, Casshern, Dawn of The Dead, I Robot, Immortel, Johnson Family Vacation, Shrek 2, The Clearing, The Prince And Me, The Punisher, The Reckoning, The Village





COLIN MCRAE RALLY 4

- Javítás
- **Demo**
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan



Az elmúlt években igencsak nagy felhajtás volt Mr. McRae körül, hiszen a Fordtól a Citroenhez szerződött, majd otthagyta az egész WRC szériát, és kipróbálta magát a Párizs-Dakar Rally keretei között, s mostanság ismét a régi kocsija felé kacsingat. A Colin McRae Rally 4-ben még a Citroen Xsara volánja mögött találhatjuk magunkat, a demóban három pályán is rommá törhetjük a jobb sorsra érdemes versenyménest.

FAR CRY

- Javítás
- **Demo**
- Végigjátszás
- **Háttérkép**
- **Csalás**
- Animáció
- Vágatlan



A Far Cry második számú demója is megtalálható mellékletünkön. Az előzőhöz hasonlóan ebben is a csodás tengerpart a kiinduló állomás, ám ezúttal egy barlangrendszer mélye a végcélunk, ahol igencsak nagy meglepetések várnak a gyanútlan játékosra. A rejtett kutatólaboratóriumban folytatott kísérletek elszabadult példányai még csak gyenge kezdőknek számítanak a valódi megmérettetés előtt.

SACRED

- Javítás
- **Demo**
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csalás
- **Animáció**
- Vágatlan



A Beyond Divinity mellett még egy Diablo klón kijött ebben a hónapban, ráadásul nemcsak a demót próbálhatjátok ki, hanem elolvashatjátok a végleges játék tesztjét is. A Sacred igazi Diablo hent elfogadható grafikával és remek hangulattal. A demóban sajnos csak egyetlen karaktert (zeraph) próbálhatunk ki, de a végleges változatban ennél jóval több lesz. Már a demóban is lehetőségünk nyílik NPC felvételére, ilyen esetben mi határozhatjuk meg, milyen fegyverrel küzdjön a társunk. A harc és a mágiarendszer kellemesen összetett, mindenképpen érdemes kipróbálni. A gond csak az, hogy a demó végigjátszása után ellenállhatatlan vágyat fogunk érezni a teljes változat beszerzésére. Vagy ez mégsem olyan nagy baj?

SYBERIA II

- Javítás
- **Demo**
- Végigjátszás
- **Háttérkép**
- Csalás
- **Animáció**
- Vágatlan

A káprázatos képek és animációk után végre itt a régóta várt Syberia folytatás játszható demója. Kate Walker visszatért a hóval borított Szibériába, hogy újabb rejtélyeket oldjon meg. Sajnos a demó nagyon rövid, három-négy fejtörőnél senki se számítson többre. Ennyi is elég azonban arra, hogy ízelítőt kapjunk ebből a rendkívül hangulatos játékból. Csodálatos zene, profi hangszínészek, anti-aliasinggel megtámogatott grafika, kell ennél több? A demó felbontása 800*600-ban lett rögzítve, nem lehetett átállítani nagyobbra. Próbáljátok ki, nem bánjátok meg. Egy kis segítség. A narancsszínű lazacot a felső sor harmadik csalijával pecázhatjuk ki a folyó jobb oldali medréből.



PROGRAMOK A TURKÁLÓBAN

DivX 5.11, ffdshow, Media Player 9 Win9x/WinXP, Media Player Classic 6.4.7.5 Win9x/WinXP, Quicktime 6.5, RadTools 1.6c, Xvid, Bit Defender Free Edition, Norton Antivirus frissítés (2004/03/14), CloneCD 4.3.2.2, Total Commander 6.02, FlashGet 1.50beta1, GetRight 5.1beta3, ICQ Lite build 1302, ICQ Pro 2003b 3916, mIRC 6.14, XP-AntiSpy 3.72 (Magyar), Zone Alarm Free Editon v4.5.538.001, Zone Alarm Pro 30 Day Trial v4.5.538.001, Capture Express 1.3, HyperSnap-DX 5.50.01 (Magyar), ACDSee 6.03, IrfanView 3.85, CDex 1.51, Winamp 5.02, Cacheman XP v1.1, NVRefresh Tool v2.1a, PowerStrip 3.49, Power Toys XP, RegSupreme v1.1, Tune Up Utilities 2003, Icon Cool Editor v4.0.112, TextPad 4.7.2, Aida 32 Personal Edition 3.93, WinRar 3.30 (Magyar)



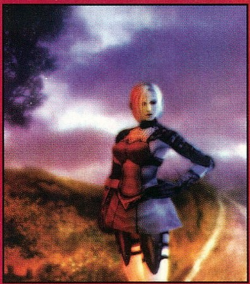
CSALÁSOK

Conan, Far Cry, Neighbours From Hell 2: On Vacation, Tortuga



HÁTTÉRKÉPEK

Against Rome, Battlefield Vietnam, Blood Rayne 2, Breed, Conan, Far Cry, Knights of The Temple: Infernal Crusade, Lineage II, Neighbours From Hell 2: On Vacation, Söldner, Syberia II, The Movies



GAMER LEVELEZÉS

Mentőöv az elakadt játékosoknak / mocsy@ipma.hu

Morrowind Tribunal

Remélem, tudsz segíteni, elakadtam a Morrowindben, helyesebben a Tribunalban annál a küldetésnél, amikor Almalexiának meg kell szegelni a kardot három részből, és nem találom az utolsót... Már így is iszonyú sok időt beleöltem a játékba (71-es a karakterem, minden skillem 100-as stb.) A legjobb az lenne, ha elküldenéd a Tribunal és a Bloodmoon leírást emilben, ha létezik ilyen nektek. Előre is köszönöm a segítséget.

Tisztelettel: CROW Debrecen

Megjegyzés: a ti újságotok a legértelmesebb az összes közül

((KOMOLYAN!) régóta veszem már. :)

Az első Almexianál van. A másodikat Karrodnál találod meg a trónteremben (ha eléggé magas a disposition értéked, átadja). A harmadikat csak úgy tudod megszerezni, ha a múzeumban két tárgyat ingyen felajánlasz a gyűjteménybe. Ekkor az igazgató ad egy dwemer csatapajzsot, amelyet el kell vinni Yagak gro-Gluknak a Craftsman Hallba. Ezután már csak az olajat kell megkeresned, hogy eggyé tudd kovácsolni a játék egyik legjobb fegyverét.

Prince of Persia: The Sands of Time

Hello. A Gamer 2004/03-as számának mentőövében olvastam a segítséget a PoP-val kapcsolatban. Annak a résznek egyszerűbb megoldása is van, egyszerűen csak fülelni kell, és mindig azon az ajtón bemenni, ahol vízcsobogást hallasz. Így meg lehet oldani a pályát mindenféle térkép
és kapuszámolgatás nélkül. lala



Star Wars: KOTOR

Hello Mocsy! A segítségedet kérném a KOTOR-ral kapcsolatban! Nem találom Mission elveszett bátyját a Tatooine-on. A Czerka központban a csaj mondja, hogy a buckalakók elkapták, nem tudja, él-e vagy nem, de a buckalakóknál nem találom, pedig a főnök is megemlíti, hogy van egy hasonló viselkedésű Twi'lek náluk, és el is engedi, de nincs sehol! Kérlek, segíts! Szabó Tamás

Mission bátyja, Griff a buckalakók fogságában sínylődik a tábor kelti végében lévő cellában. Csak a főnök engedélyével hagyhatja el a tábort.



Szia, Még egy „apró“ kérdésem lenne, és utána már nem zaklatlak a hülyeségeimmel. :) A KOTOR-ról lenne szó. Miért jelentkezhet olyan probléma, hogy bizonyos helyszíneken (mint például a Taooine-i Cantina) iszonyatosan szaggat a játék, sőt olykor meg is áll, és csak úgy mozdul újra, hogy ha Ctrl-Esc segítségével kiugrok a Windowsba, és vissza. Én memóriára gondoltam, de többel se volt igazán jobb. A gépem: Shuttle AV40, Intel p4 1,5 GHz, MSI GeForce4 Ti4800, 256 MB DDR, SBLive 5.1. WinXP oprendszerrel (kiütöttem a hardveres egeret és szoftverhangot erőszakoltam a gépre). Egyébként teljesen szépen fut 1024×768-ban teljes részletesség mellett (16 bit színmélység). Ha bármi tipped van az ügyben, légy szíves, segíts, mert a BG2 óta nem tetszett még ennyire RPG, és ezért szívesen áldoz-



nék pénzt, ha probléma nélkül végigjátszhatnám.

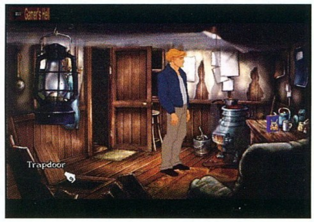
A KOTOR meglehetősen gépfüggő, szerintem nálad a leggyengébb láncszem a 256 MB RAM. Rakj bele még legalább 256 MB-ot, azzal már hasítani fog. Lassulások egészen biztosan lesznek, de tűréshatáron belül.

Broken Sword 2

Hy Mocsy! Még anno a Broken Sword II-ben mit kell csinálni George-dzsal, amikor a rendező és társaival vagyunk a szigeten???

Kösz: Whyszkis

A cél az, hogy rávedd a kiöregedett kaszkadőrt, hogy átugorjon az erőd kerítésén (csak ekkor mennek át a tengerpartra forgatni). Beszélj mindenkivel, a palacsintákat kend meg szirupppal, majd kínáld meg a kaszkadőrt. Ezután vegyél le az asztalról két kiszáradt zsemlét, majd dobd be őket egymás után a darazsakat rejtő dobozba.



Morrowind

Üdv. Csak egy kérdés lenne a Morrowinddel kapcsolatban. Végigvittem már a játékot a normális úton (nem öltem meg Vivecet), és miután megöltem Dagoth Urt, visszamentem Tel Fyrba, és a varázslót, aki meggyógyított, megöltem, mert kellettek a Deadric cuccai, de a játék jelezte, hogy nem kellett volna, és töltsem vissza a mentésemet, de minek, ha már megöltem a gonoszt, vagy esetleg még valamire szükségem lenne rá? Amúgy csak a Gamer foglalkozik komolyan a Morrowinddel, ezért szeretem és veszem az újságot.

Ne foglalkozz vele, ez csak a figyelmeztetés. Amennyiben végzel Viveccel, akkor is kiírja ezt, pedig a B terv szerint még mindig végigjátszhatod a játékot.

LotR: The Return of the King

Szervusz Mocsy! Segítségedet kérném a LOTR: ROTK-gel kapcsolatban!

Azon a pályán, mikor Gandalffal vagyunk Minas Tirith falain, ott egyszer jön két nagy „torony“, amit trollok tolnak. A másodikat hogyan kell leszedni??? Az elsőt még leszedem a katapulttal, de a másikkal mit kell csinálni?? Kérlek, írjatok emailt vagy tegyetek be az újságba!

Köszi szépen! Üdv! Veanor

Használd a távolsági fegyvert. Amennyiben lenyomva tartod a tűz gombot (egészen addig, míg Gandalf kicsit hátrébb húzza a varázsbotját), három lövésből leszedheted. A





negyedik toronynál lesz kicsit rázós a dolog (nem tudsz odaférkőzni a sok orktól). Itt a jobb oldali torony feljárójából kell vakon leszedned (ez főként nehéz szinten lesz hasznos).

NWN: Hordes of the Underdark

Szia Lily! Lenne egy kérdésem a Neverwinter új kiegjével kapcsolatban. Éppen elindultam, hogy legyőzzem a maradék három Arch-Devil's Guardiant, de elakadtam egy ponton. Ott, ahol Crimsonékat kellett a másvilágra küldeni. (Abandoned Entryway, azt hiszem.) A kijárat előtt szobrok gátolják a továbbjutást. Van ott még egy terem, ahol ládák korlátoznak abban, hogy odajussak a kapcsolóhoz. A kérdésem az, hogy mit kellene itt csinálnom.
Üdvözlettel, Nagy Péter

Át kellene alakulnod tündérré a ládáknál (használd a nálad lévő amulettet), és a ládák túlsó oldalán lesz egy kar, amelyet meg kell húznod a továbbjutáshoz (ehhez ismét vissza kell alakulnod, persze). Lily

Sziasztok Szerkesztők! Németh Balázs vagyok, egy szegedi fiatal olvasó, aki egy kis segítséget szeretne kérni a „Max Payne 2" nevű játékhoz. Sajnos az előzményekre nem emlékszek, mivel hetek óta a rejtély
megoldásra vár! Tehát valami chipet ültettek Payne agyába, ami bármikor felrobbanhat. A chip kitalálója a „főellenség"! Ez a fickó bombákat dobál egy magasabban fekvő helyről. Én csak körbe-körbe tudok rohangálni, és a talaj is lezuhan, így sok helyen csak a szélén tudok rohanni! A bomba soha se fogy el – legalábbis ameddig volt türelmem rohangálni! Érzem, hogy a rohangáláson kívül csinálni kell valamit, de még nem jöttem rá. Ahol ebbe a körkörös helyiségbe kerülök, ott már minden ég, és így vissza se tudok menni! :(Remélem, valamelyikőtök már kiakasztotta a game-et, és tud segíteni! Ha nem tiszta a körülírásom, azt írjátok bátran meg, és majd nyomozok további infóért! Előre is köszi!

Távcsővel vizsgáld meg az építmény tartóoszlopait. Látni fogod, hogy az oszlopokat egy csap rögzíti, amelyet ki lehet lőni. Először ezeket a tartókat kell lelőni, majd jöhet a főellenség feje fölött lévő építmény (ez esetben is a csapokat kell kilőni). Amint ez lezuhant, már csak meg kell alaposan soroznod a fickót, hogy a játék véget érjen.

Hi! Elakadtam a Legacy of Kain: Defiance-ben. Hogyan juthatok ki a temetőből Raziellel? Valami romnak a tetején ott vannak a vámpírvadászok, de én sehogy se tudok oda felmenni (van ott valami tárgy is). És van 3 zárt ajtó: az egyik szimbóluma valami szem, a másik kettőé a fény és a sötétség. Ja, és ott van a temető kapuja a fény és a sötétség szimbólumával egyszerre. Előre is kösz a segítséget. Frozenstein

Balra lent kell, legyen egy ajtó, amelyen át továbbjuthatsz. Onnan vissza kell menned abba a szobába, ahol először a fizikai létbe léptél, azaz ott, ahol a törött koporsó van. Töltsd fel a reavert a kővel, és használd a dark reaver spellt, hogy továbbjuss.

-=Flatline=-

Kérdések

Kedves Mocsy!
Már régóta olvaslak titeket (4 éve), és most egy kis problémával fordulok hozzátok abban a reményben, hogy ti majd tudtok segíteni nekem. Nos a probléma a következő: Megvan a Star Wars: Knights of old Republic (nagyon jó game!), de a játék valami iszonyat, mennyire szaggat. A gépem: P4 Msi645 Ultra-C (integrált hangkártya); 2 GHz Intel; 512 MB 333 MHz DDR ram, Club-3d ATI Radeon 9600Pro, 128 bit 128 ram, 400/300 MHz; XP professional. Már megpróbáltam mindent, fent van a játék javítása + a legújabb ATI Catalyst driverek. De semmi, ugyanúgy szaggat.
Ha tudnátok mondani valami megoldást, azt nagyon megköszönném. A lap király és ti is!
UI.: ha akarjátok, rakjatok be az újságba, mert lehet másnak is van ilyen problémája.

Üdvözlettel: Tamás

SMS FAL

ÜDV! MORROWINDBEN HOL VAN A LEGJOBB HEAVY ARMOR? HOL LEHET VAMPIRKLANBA LÉPNI? BLOODMOON VÉGIGJATSZAST A DVD-RE! KÜLÖNBEN NEM VESZEK MINDIG 2 GAMERT!
A legjobb Heavy páncél az alapjátékban a Lord's Mail és a Dragonbone Cuirass. Az elsőt a légiós küldetések végén kapod meg, a másodikat a Vivectől délre fekvő víz alatti barlangból szedheted elő. Lesz Bloodmoon végigjátszás, idővel.
A GYENGE VASARLOI FOGADTATAS ELLENERE ELKESZUL A BEYOND GOOD AND EVIL FOLYTATASA?
Egyelőre nincs róla hír, eddig még csak a Prince of Persia folytatását jelentették be.
UDV! A CHAOS LEGION ES AZ UNIMUSHA UTAN LATTOK ESELYT A DEVIL MAY CRY PORTOLASARA IS?
Úgy tudom, ez a nagyszerű hack&slash Xboxra még nem jelent meg, így a PC-s átiratra sincs túl sok esély. Azért ne add fel...
LEHETSÉGES, HOGY MAR MEGJELENT A CS: CONDITION ZERO? ÉGETŐEN FONTOS LENNE BALÁZS GERGŐ
Mire ezeket a sorokat olvasod, elméletileg már megjelent (a hivatalos megjelenési dátum március 23.)
EXIGO BEJELENTES, FINCSI KEPEK, KIADO AZ EA ES MEG IDEN JON! MINIMUM EGY OLDAL BEMUTATOT MEGERDEMEL, UGYE?!
Exigo ügyben hírzárlat van, legalábbis, ami a bemutató részt illeti. Az EA szép lassan adagolja az infókat, ebben a számban a hírek rovatban találsz néhány egészen fantasztikus képet a játékból.
CSA! MIKOR JON A MANHUNT PC-RE? A 04-ES SZAMBA MEG BECSUSZHAT?
A 2004/04-es számban egészen biztosan nem lesz benne (bár ha még hétvégén kijön, akkor esetleg beszorítjuk). A hivatalos megjelenés április 20., és ha nem kapunk a forgalmazótól bétát, akkor csak a 2004/06-os Gamerben olvashatsz róla.
CSA! MI LENNE, HA MARC. 15-E ALKALMABOL IRNATOK EGY PAR MAGYAR JATEKROL ES FEJLESZTOROL? SZERINTEM SOKAN ORULNENEK NEKI! COOL AZ OOJSAG! E@GLEEYE
Néhány hónappal ezelőtt volt a Made in Magyarország két részletben, ott kivéséztük a magyar fejlesztésű játékokat. Amint lesz elég új info, újból írunk róluk.
HELLO MOCSY! AZT SZERETNÉM KÉRDEZNI, HOGY BENNE LESZ-E A HARRY POTTER KVIDDICS WORLD CUP A GAMER-BEN? ÉS HA IGEN, AKKOR MIKOR? ELORE IS KÖSZÖNÖM! LEVI
Teljes játékként szinte biztosan nem, az EA nem adja el a licencjogokat.
CSA MOCSI! MEG TUDOD MONDANI, HOGY A HALO: COMBAT EVOLVEDBEN HOVA KELL BEIRNI A KODOKAT? ES MIK A KODOK? LÉGYSZI TEDD BE AZ UJSAGBA! MODOS CSABA
Nem tudok csalásról a Halóhoz, de ez tipikusan az a játék, amelyiket vétek lenne elrontani kódokkal. Inkább vedd le a nehézségi szintet, a legkönnyebb fokozaton szinte saját magukat lövik főbe az elitek.
HELLO ÉN VAGYOK A WOLVERINES SRAC A LOPAKODAS KÉSZ A FÖELLENSÉGET KÉNE KINYIRNI WENDIGOT NEM TUDOM HOGY FOJTON KINYIR (NÉMETH ANDRAS)
Pedig csapkodni kell ezerrel, és majd megfekszik.



toplisták

Anglia

1. Deus Ex: Invisible War
2. Championship Manager Season 03/04
3. The Sims
4. X2: The Threat
5. Call of Duty
6. The Sims: Makin' Magic
7. Delta Force: Black Hawk Down - Team Sabre
8. The Sims: Superstar
9. The Sims: Unleashed
10. Delta Force: Black Hawk Down

USA

1. Call of Duty
2. Zoo Tycoon: Complete Collection
3. Age of Mythology
4. The Sims Deluxe
5. The Sims: Makin' Magic
6. Hoyle Casino 2004
7. Halo: Combat Evolved
8. Tiger Woods PGA Tour 2004
9. The Sims Double Deluxe
10. Flight Simulator 2004: A Century of Flight

Ausztrália

1. The Sims Deluxe
2. Nemo Underwater World Fun
3. The Sims: Superstar
4. The Sims: Makin' Magic
5. The Sims: Unleashed
6. Call of Duty
7. Sim City 4 Deluxe
8. Finding Nemo Adventure
9. NFS: Underground
10. The Sims: Vacation

fileplanet.com demo letöltés

1. Far Cry Research
2. Unreal Tournament 2004
3. Far Cry Single-Player
4. Nitro Family
5. Beyond Divinity
6. Seal of Evil
7. Painkiller Single Player
8. Syberia II
9. Asheron's Call 2 Free Trial
10. Halo

amazon.com

1. Battlefield: Vietnam
2. Zoombinis Logical Journey
3. MFS 2004: A Century of Flight
4. Call of Duty
5. The Sims: Makin' Magic
6. Unreal Tournament 2004
7. The Sims Deluxe
8. MVP Baseball 2004
9. NASCAR Racing 2003 Season
10. Zoo Tycoon Complete Collection

A SZERKESZTŐ ELŐSZAVA

Karácsony óta először érzem úgy, hogy a híreket komolyan meg kellett rostálnom, mert végre elindult az információáradat – egyre többet tudunk meg a már bejelentett címek részleteiről, számos értékes fejlesztés (köztük a magyar Armies of Exigo) kiadóra talált, s bőven akad új és értékes ötlet is. Sajnos ebben a hónapban egy sokak által nagyon várt programtól is búcsúznunk kell (Sam & Max 2), de tudjátok: A remény hal meg utoljára! (Petíciózzunk!)
Vigyázat, a sorok közt bújkál egy kacsa is, mielőtt levelet írnátok gondolkodjatok pindurit. ;)

Lily

HONLAPAJÁNLÓ

Call of Cthulhu – www.callofcthulhu.com [akció]

Nexus: the Jupiter Incident – www.nexusthegame.com [szimulátor]

Splinter Cell: Pandora Tomorrow – www.splintercell.com [taktikai akció]

Thief: Deadly Shadow – www.thief3.com [taktikai akció]

The Bloody Magic – www.thebloodymagic.com [RPG]

Mithis – www.mithis.hu [cég]





ARMIES OF EXIGO

Fejlesztő: Black Hole Games • **Kiadó:** Electronic Arts • **Honlap:** www.eagames.com
Megjelenés: 2004 vége • **Kategória:** RTS

2004. február 26-án az EA bejelentette, hogy a Black Hole Gamesszel kötött megállapodás szerint ők adják majd ki a hazánkban fejlesztett Exigót! A program most már az Armies of Exigo névre hallgat, ám sajnos fejlesztőit köti a mamutcéggel kötött megállapodás, így nem adhattak nekünk sem interjút, legalábbis egyelőre. Annyit azonban már tudunk, hogy ez a középkori fantasy stílusú valósidejű stratégia még az idén megjelenik, méghozzá valószínűleg a szintén ebben az időszakban piacra kerülő Battle for Middle Earth előtt. Reméljük, hamarosan bővebben is írhatunk róla!













RÖVIDEN...

ZOO TYCOON 2

Fejlesztő: Blue Fang Games • **Kiadó:** Microsoft Games • **Honlap:** www.microsoft.com
Megjelenés: 2004 vége • **Kategória:** gazdasági stratégia



Nem érdemtelenül nyerte el nemrég az AIAS díjkiosztó ünnepségén a legjobb családi játéknak járó pálmát a Zoo Tycoon, mely programnak év végére várhatjuk a folytatását. A legjelentősebb változás, melyen a játék átment, a harmadik dimenzió megjelenése, ami remélhetőleg szebbé és nem áttekinthetetlenebbé teszi az állatkertépítést.



Mintegy harminc állatfaj egyedeivel népesíthetjük be parkunkat a folytatásban, melyben a szokásos küldetéses, illetve szabad játékot biztosító sandbox mód mellett olyan játéklehetőség is helyet kapott, melyben egy állatgondozó bőrébe bújva próbálhatjuk meg orvosolni a látogatók kedvenceinek mindennapos gondjait.

TOCA 2: THE ULTIMATE RACING SIMULATOR

Fejlesztő: Codemasters • **Kiadó:** Codemasters • **Honlap:** www.codemasters.com
Megjelenés: 2004. április • **Kategória:** szimulátor





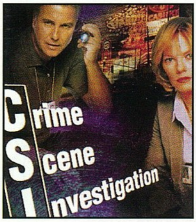
Már nem kell sokat várnunk, hogy a Codemasters végre piacra dobja a Colin McRae Rally 04 mellett az év leginkább várt autószimulátorát, a ToCA Race Driver második részét.

Annak fényében, hogy a program konzolokra is megjelenik, talán természetesnek vehető, hogy a fejlesztők mesés grafikát és pofonegyszerű irányítást kínálnak, ám most ezt megtoldják egy hangzatos ígérettel: állítólag az összes számítógépes játékban korábban látható versenytípust beleépítik a játékba, így egész biztos, hogy nem lesz hiányérzetünk. Ez összesen 15 variációt jelent (pl. Ford, Open Wheel Grand Prix, Classic Car Racing, Super Truck racing). 35 különböző autóval száguldozhatunk, melyek között olyan gyöngyszemek is szerepelnek, mint James Bond kedvence, az Aston Martin és a Jaguar. Mindez 31 helyszínnel és 48 pályával megfejelve.

CRIME SCENE INVESTIGATION: MIAMI

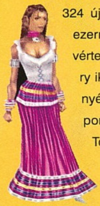
Fejlesztő: 369 Interactive • **Kiadó:** Ubisoft • **Honlap:** – • **Megjelenés:** 2004. tél • **Kategória:** krimi-kaland

A tengerentúlon töretlen sikerrel vetítik a Crime Scene Investigation című krimisorozatot, melyben a derék nyomozók legtöbbször a tett helyszínén talált bizonyítékok beható vizsgálatával göngyölítik fel az adott bűntényt. A Ubisoft is felfigyelt erre a hatalmas népszerűségre, és ennek eredményeképp ma megszületett a megegyezés a kiadó és a CBS Consumer Products között, mely szerint a jövőben megjelenő Crime Scene Investigation-játékok jogai kizárólagosan csak a francia céget illetik meg. E kooperáció első gyümölcse lesz a CSI: Miami címre keresztelt produktum, melyben – az első részhez hasonlóan – ismét a sorozat jól ismert főszereplőivel kell bonyolult bűnesetek szálait kibogoznunk bevetve a képernyőről jól ismert eszközarzenált. A kalandjáték megjelenése a negyedik negyedévben várható, így addig kénytelenek leszünk beérni az itthon Helyszínelők címen futó televíziós változattal.









Egyedülálló NWN-kiegészítőt kíván megjelentetni a BioWare. A CEP (Community Expansion Pack) a Neverwinter Nights játékos közösség két év alatt termelt munkájának gyümölcsét foglalja majd csokorba, kiválogatva a legfinomabb csemegéket – például több mint 450 új lényt, 14 új fegyvertípust (és új komponenseket, melyekből több ezer újfajta fegyver készíthető), 324 új pajzsot, valamint ezernyi új ruházatot és vértet, több mint 700 új inventory ikont, csaknem 1500 tárgyat (a tányéroktól a hajókig), tíztucatnyi új portrét...

További részletekért és a még fel nem fedett információkért csüngjetek ezen a linken: **nwn.bioware.com/players/cep.html**, de a fejleményekről természetesen mi is hírt adunk.

Sajnos rossz hírrel kell szolgálnunk azoknak, akik nagyon várták már a LucasArts klasszikus kalandjátékának, a Sam & Max folytatásának májusra datált megjelenését, leállították ugyanis a Freelance Police munkálatait. A mamutcég szakemberei döntésüket gazdasági szempontok alapján indokolták meg, véleményük szerint ugyanis jelenleg nincs létjogosultsága egy grafikus kalandjátéknak PC-n. Hogy igazuk van-e, avagy sem, mindenki döntse el maga, mindenesetre hatalmas kár ezért az igen ígéretes kalandért, melynek E3-videója bizonyosan minden vérbeli kalandort feltüzelt anno...

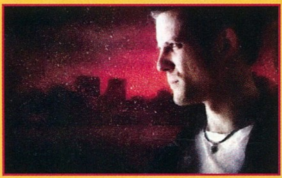
A döntés ellen a játékosok máris hőzöngenek, bár kevés az esély arra, hogy a rekordszámú regisztrált felháborodás eredményt hozzon (á la Mythica). Petíciózni itt lehet: **www.petitiononline.com**



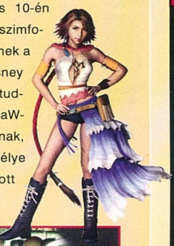
Az M, azaz mature (kiemelten erőszakos) kategória kínálatát bővíti majd az EA szárnyai alatt készülő Keresztapa-trilógia. A programról még semmilyen részlet nem látott napvilágot, reméljük, hamarosan többet is mondhatunk róla.

RÖVIDEN...

› Készül a Max Payne 3. A hír eleinte csak pletykaként terjedt (forrása a maxpayne3.com bejegyzése volt), de a Take Two pár nappal később hitelesítette; igaz, részletekkel nem szolgált, így bővebb információkra a májusi E3-ig várnunk kell.



› Nem csak az E3 miatt lesz különleges 2004 20. hete. 2004. május 10-én ugyanis Final Fantasy szimfonikus koncertet rendeznek a Los Angeles-i Walt Disney Concert Hallban. Már tudjuk, milyen, amikor LaW-MaN álmai valóra válnak, csak sajnos kicsi az esélye annak, hogy ő is ott legyen...





› Míg a többség a szerelmet és a barátságot ünnepelte február 14-én, addig a Buka Entertainment születésnapi bulit tartott, méghozzá a tizediket. A lassan kamaszkorba lépő kiadó eddig munkássága alatt több mint 100 címet jelentetett meg. Gratulálunk, csak így tovább!



› A Jerry Bruckheimer Film megvette a Prince of Persia megfilmesítésének jogait, s egyszer csak majd megkezdődik a Disney égisze alatt bemutatásra kerülő mozi forgatása is. A szereplők kilétét egyelőre homály fedi, lehet tippelni. :)

GOTCHA!

Fejlesztő: Sixteen Tons Entertainment • **Kiadó:** Take 2 • **Honlap:** www.gotcha-the-game.de
Megjelenés: 2004 • **Kategória:** FPS

A német illetőségű Sixteen Tons Entertainment lerántotta a leplet készülő FPS-éről, melyben a világ legkeményebb, legpörgősebb versenyében kell helytállnunk, ahol a saját életünk forog kockán. A véres és kíméletlen küzdelem változatos, egzotikus – és felettébb eredeti – helyszíneken dúl, s a győzelem érdekében nem kevesebb, mint 15 pusztító eszköz erejét hívhatjuk segítségül. Sajnos a pontos megjelenési dátum egyelőre még nem ismert, azonban annyi biztos, hogy a PC-sek és az Xbox tulajdonosok már idén fegyvert foghatnak, s belevághatnak ebbe a kellemesnek ígérkező kalandba.



THE LONGEST JOURNEY 2: DREAMFALL

Fejlesztő: Funcom • **Kiadó:** Funcom • **Honlap:** www.funcom.com • **Megjelenés:** 2004. ősz • **Kategória:** kaland

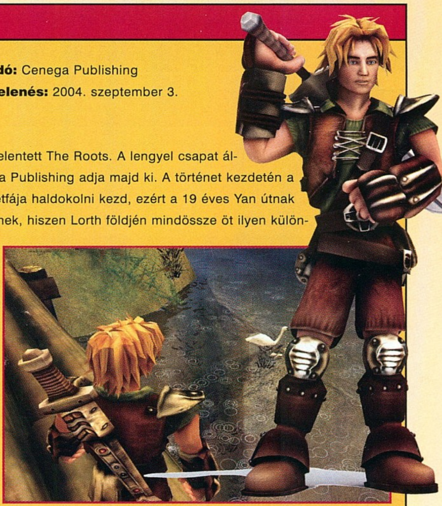
Kevesen szállnának vitába azzal a kijelentéssel, mely szerint a 2000 végén megjelent The Longest Journey minden idők egyik legjobb kalandja, és annál többen fogadnák kitörő örömmel a hírt, mely szerint a norvég Funcom fejlesztői minden erejüket latba vetve dolgoznak a folytatáson! Természetesen az elődöt minden téren szeretnék túlszárnyalni, az északi kollegák főleg a Dreamfall 3D-s grafikai megjelenítésének elbűvölő mivoltára büszkék. A megjelenés a levelek lehulltával várható, további részletekre pedig nagy valószínűség szerint az E3-ig várnunk kell.



THE ROOTS

Fejlesztő: Tannhauser Gate • **Kiadó:** Cenega Publishing
Honlap: www.cenega.com • **Megjelenés:** 2004. szeptember 3.
Kategória: RPG

Kiadóra talált a tavalyi ECTS-en bejelentett The Roots. A lengyel csapat által fejlesztett szerepjátékot a Cenega Publishing adja majd ki. A történet kezdetén a főhős szülőfalujának varázslatos Életfája haldokolni kezd, ezért a 19 éves Yan útnak indul, hogy megtudja, mi az oka ennek, hiszen Lorth földjén mindössze öt ilyen különleges fa létezik, s ezek biztosítják e birodalom békéjét és harmóniáját. Ismét a Jó és a Gonosz klasszikus viszályának részesei lehetünk tehát, s az impozáns számadatokat felvonultató (24 zóna, 120 NPC, 100 szörny, 400 tárgy, 70 varázslat) RPG-ről feltétlenül érdemes megemlíteni – ami érdekessége és furcsasága is egyben –, hogy két mini-játékot is találunk majd benne – egy árkád és egy logikai játékot is!



ROLLERCOASTER TYCOON 3

Fejlesztő: Frontier Development • **Kiadó:** Atari • **Honlap:** rollercoastertycoon.com • **Megjelenés:** 2004 • **Kategória:** gazdasági stratégia



Az Atari nem akar lemaradni a Microsoft mögött, így a Zoo Tycoon folytatása után nem sokkal bejelentették, hogy Chris Sawyer és a Frontier Development már gőzerővel írja a nagy riválisé, az RCT harmadik részét. A legnagyobb újdonság ebben a tycoon-klasszikusban is a háromdimenziós megjelenítés bevezetése, aminek köszönhetően most már fel is ülhetünk egy próba erejéig a saját tervezésű hullámvasútjainkra. A számos új, immár 3D-s játék mellett a látogatók mesterséges intelligenciája fejlődik, így remélhetőleg már nem kapunk gutaütést az ostobán torlódó látogatók látványától. A siker szinte garantált, hisz az első rész nem kevesebb, mint 150 hetet töltött el az eladási listák első tíz helyezettje között!





BEYOND THE LAW: THE THIRD WAVE

Fejlesztő: Magnum Games • **Kiadó:** Magnum Games • **Honlap:** – • **Megjelenés:** 2004. április • **Kategória:** akció-stratégia

Lassan megszokhattuk, hogy eltehetjük a polc alá a megszokott RPG, RTS, vagy FPS kategória megjelöléseket, hisz helyettük olyan műfajok tűnnek fel, mint az MMORPG, a roleplaying strategy, vagy a hamarosan elkészülő Beyond the Law-hoz hasonló játékokkal fémjelzett squad-based strategy shooter. A játékos ezúttal egy különlegesen kiképzett, egyedi képességekkel rendelkező katonákból verbuvált csapatot irányít, akiknek nem kisebb feladat jutott osztályrészül, mint az Egyesült Államok megmentése egy terroristacsoport fenyegetésétől.







RÖVIDEN...

A Silver Style felvette Jeff Hughest, aki eddig a Fallout 3-on dolgozott, ám most tehetségét a cég készülő poszt-apokaliptikus szerepjátékában, a The Fall: Last Days of Gaiában csillogtathatja meg.

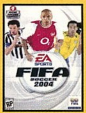


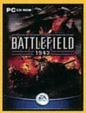
Napvilágra került végre, hogy a Mithis Creature Conflictjának lesz multiplayer lehetősége, méghozzá nem is akármilyen. A többjátékos módban a cél nem lesz más, mint a többiek leigázása, és a teljes hatalomátvétel. Megjelenés idén ősszel.

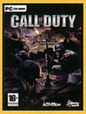
Kihirdették az idei BAFTA díjazottakat. A Radisson Portman Hotelben tartott rendezvény legjobbjai:













Stratégia: Advance Wars 2: Black Hole Rising – Nintendo

Racing: Project Gotham Racing 2 – Bizarre Creations

Kaland: The Legend of Zelda: The Wind Waker – Nintendo

Akció: Grand Theft Auto: Vice City – Rockstar North

Sport: FIFA 2004 – EA Sports

Multiplayer: Battlefield 1942 – EA Games

Hang: Grand Theft Auto: Vice City – Rockstar North

Zene: Harry Potter and the Chamber of Secrets – EA Games

Design: Grand Theft Auto: Vice City – Rockstar North

Legjobb PC-s játék: Grand Theft Auto: Vice City – Rockstar North

Az év legjobb játéka: Call of Duty – Activision

RÖVIDEN...

› A JoWood licenceli a Torque (hazánkban: Vas) című film adaptációs jogait, így még az idén újabb átiratot gyötörhetünk a képernyők előtt. A Torque a racing műfaj kedvelőinek szívét dobogtathatja majd meg, további részletek később...



› Az EVE Online rekordot döntött – a programmal 2004. február 15-ének éjszakáján egyidejűleg, egyazon világban (azonos szerveren) 7250 játékos játszott.
Link: www.eve-online.com

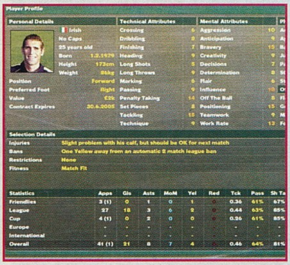


› Nagy vállalkozásba fogott a Gamer csapat: úgy döntött, saját játékot készít! Bár a program kategóriáját illetően még vannak viták, de Flatline már a huszadik női NPC-t rajzolja meg, ugyan Hunorral, a pályatervezővel még nem sikerült megállapodnia, hogy a kezdő szint (mely természetesen a leghangulatosabb és a legnagyobb) női börtön legyen (természetesen tele kiéhezett bébikkel), ahova a „szerencsétlen" játékos repülőkatasztrófa révén kerül...
Broáf és Laza bevállalta az effekteket, ezért hangolnak már, Mocsy nagyszabású terveket szövöget, LaWMaN ragaszkodik, hogy valami keleti vonalat is vezessünk a játékba (vagy legalább a lányokba), a zeneszerző nem más, mint a korr., aki azóta folyton javítgatja a kottát, és míg a pasikban ezerrel tombol a tesztoszteron, Lily rendíthetetlenül sárkányokról álmodozik kutatva, hogyan csempészhetne kis fantasyt a sztoriba...



FOOTBALL MANAGER 2005 LOGÓPÁLYÁZAT

Fejlesztő: SI Games • **Kiadó:** Sega • **Honlap:** www.sigames.com • **Megjelenés:** 2004. tél
Kategória: menedzser



Túlteng benned az alkotói kreativitás? Sokszor csak kuncogsz egyes játéklogók igénytelensége láttán? Itt az alkalom, hogy beírd neved a játékipar történelemkönyvébe, hiszen az SI Games igen érdekes pályázatot hirdetett meg: nem kevesebb, mint 10 ezer angol font üti annak a tehetséges grafikusnak a markát, aki április nyolcadikáig eljuttatja hozzájuk a szerinte legmegragadóbb (és mondani sem kell, saját készítésű) Football Manager 2005 logót. További információt erről a rendkívül kecsegtető ajánlatról az SI Games hivatalos honlapján találhattok; sok szerencsét!

GETICA

Fejlesztő: Digital Summoners • **Kiadó:** ? • **Honlap:** – • **Megjelenés:** 2005 első hónapjai
Kategória: RPG

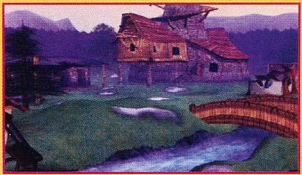




Közvetlen szomszédságunkban gőzerővel készül a 2002-ben megalapított, Digital Summoners névre hallgató román fejlesztőcég első játéka, s a csapat egyből igen ambiciózus projekttel szándékozik berobbanni a játékvilágba. A Getica című RPG az ígéretek szerint minden eddiginél interaktívabb környezetet teremt majd számunkra, hiszen minden egyes lépés, melyre szánjuk magunkat, döntően befolyásolja e világ érzékeny egyensúlyát. A fejlesztők feltett szándéka, hogy a kalandozót eme összefüggések kusza rengetegével gyönyörködtessék, és hogy ezt a tervüket mennyire sikerül véghezvinni, 2005 első hónapjaiban megtudhatjuk.

FUTURE TACTICS: THE UPRISING

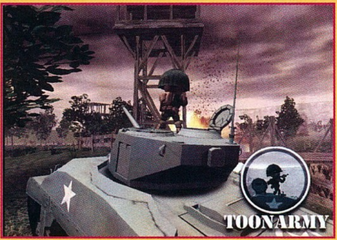
Fejlesztő: Zed Two • **Kiadó:** Crave Entertainment • **Honlap:** ? • **Megjelenés:** ?
Kategória: stratégia



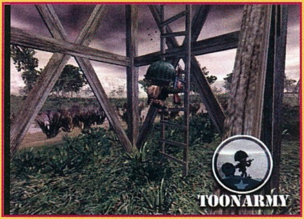
Pillage világában az embereket hosszú évtizedeken át egy ellenséges faj tartotta rettegésben gyakorlatilag rabszolgasorsba taszítva őket. Ám most elérkezett a lázadás ideje: népünk nem tűri tovább a kínokat és a szenvedést. Low és nővére, Pepper egyre nagyobb és nagyobb gerillahadsereget toborozva kezdi meg véletlenszerű támadásait, de felmerül a kérdés, hogy vajon ennyi elég-e a jelentős túlerővel szemben? Bármennyire is hihetetlen, a Zed Two vadiúj játéka nem RTS, hanem néhány érdekes újítással fűszerezett, körökre osztott stratégia. Az ellenfelek azon kívül, hogy sokan vannak, még egy igen rossz tulajdonsággal rendelkeznek: telepatikusan tudnak kommunikálni egymással, tehát ha az egyikük észrevesz minket, azon nyomban a többi is tudomást szerez rólunk. Éppen ezért a Future Tactics: The Uprising korántsem titkolt módon a hardcore játékosoknak készül: Low-t például már egyetlen pontos találat is sírba küldheti, ami természetesen a rettegett „Game Over" képernyőhöz vezet. Hogy mindez élesben mennyire működik, arról talán még az idén tudomást szerezhetünk.

TOON ARMY

Fejlesztő: Brat Deisgns • **Kiadó:** ? • **Honlap:** www.brat-designs.com • **Megjelenés:** ? • **Kategória:** FPS



Nyugodtan kijelenthetjük, hogy a játékpiacon FPS dömping van, talán ezért készít egyből kétfélét is a Breedteam, aztán majd a kiadók eldöntik, melyikre harapnak rá. A Toon Army egészen új megközelítésből nyúl a műfajhoz és a klasszikus második világháborús érához, ugyanis – ahogy azt a játék neve is sugallja – rajzfilmszerű hősökkel irthatjuk majd gaz ellenfeleinket, azaz egymást. Az első képek láttán a hangulat mókásnak tűnik, és természetesen a vidám hangvétel korántsem jelenti azt, hogy silány fegyverarzenállal vagy látvánnyal kellene beérnünk.



A Toon Army a Mercury II motorral fut majd... csak az a kérdés, mikor.

TRAPS OF DARKNESS

Fejlesztő: Cinemax • **Kiadó:** Strategy First • **Honlap:** www.strategyfirst.com **Megjelenés:** 2004. április-május • **Kategória:** kaland



Szép kis játékon dolgoznak a Cinemaxnál: a Traps of Darknessben nem a világ megmentésén, hanem elpusztításán fáradozhatunk! Ezt ráadásul még nem is egymagunkban próbáljuk elérni, hisz csak egyike vagyunk annak a hét démonnak, akik egy felettük álló sötét hatalmat szeretnének a világra szabadítani. A „főnök" eljöveteléhez több kontinensen próbálhatunk mágikus kulcsokat szerezni megnyitva az emberiség vesztének kapuját. Amint egyre több hőst győzünk le, szörnyeink képességei fokozatosan erősödnek. Ha pedig már túl táposnak érezzük magunkat a gép vezette bajnokok ellenében, akkor interneten, vagy LAN-on keresztül egy másik démonfajzattal is szembefordulhatunk. Nyílván nem szükséges hangsúlyozni, de a játék csak felnőtteknek ajánlott!

PARIAH

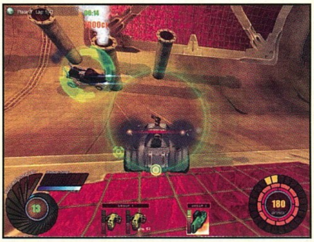
Fejlesztő: Digital Extremes • **Kiadó:** HIP Interactive • **Honlap:** www.pariahgame.com **Megjelenés:** ? • **Kategória:** FPS



A Digital Extremes fejlesztői nem csak fekszenek, és várják az Unreal Tournament 2004 által reptetett sült galambot, hanem a Groove Gamesszel karöltve gőzerővel dolgoznak új, Pariah névre hallgató projektjükön. A kétségkívül lenyűgöző látványvilággal rendelkező FPS immár két éve áll fejlesztés alatt, és természetesen módosított Unreal motor hajtja azt. Megjelenési dátum persze még nem került nyilvánosságra, s egyelőre a szakemberek az egyéb információkkal is igen szűkmarkúan bánnak, így nem árt rendszeresen látogatni eme igen ígéretes játék hivatalos honlapját, de helytálló a feltételezés, mely szerint az E3-ig várnunk kell a további részletekre.

LAGSTERS

Fejlesztő: Boolat Games • **Kiadó:** Noviy Disk **Honlap:** www.boolatgames.com • **Megjelenés:** ? **Kategória:** szimulátor



Ha valakinek a készülő ToCA Race Driver 2 nem jönne be igazán, mert a realitásokat nélkülöző szimulátorokat kedveli, nem is kell tovább keresgélnie, a Lagsterst ugyanis neki találták ki. A programban a gravitációról megtanult szabályokat elfeledve különféle alagutakban száguldozhatunk, a győzelemhez pedig



nem feltétlenül csak a gyorsaságunkkal juthatunk el: járműveink fegyverekkel is rendesen fel lesznek pakolva, ezért jaj annak, aki véletlenül elénk merészkedne! Összesen 32 futam során kell bizonyítanunk rátermettségünket 4 fajta versenytípusban. Ez a szám



multiplayer módban mindössze háromra csökken, azok viszont roppant ínycsiklandozók: az egyikben például az nyeri meg a futamot, aki a nyolc versenyző közül életben marad... Bár a zárt terek elsőre eléggé szűkösnek tűnhetnek, valójában mindez rendkívül változatos helyszínt kínál: a poszt-nukleáris jövőben gyárak, bányák és organikus ültetvények között bolyonghatunk.

SOLAR

Fejlesztő: Brat Designs • **Kiadó:** ?
Honlap: www.brat-designs.com
Megjelenés: ? • **Kategória:** FPS



„Ha békét akarsz, készülj a háborúra!" – hangzik a közhelyes és kissé teátrális, de mindenképpen helytálló mondás, s e rövidke mondat a szlogenje a Breedet jegyző Brat Designs új játékának, mely a Solar címet kapta. Az FPS a nem túl távoli jövőbe repít el minket, s mint oly sokszor, ismét több évszázados konfliktus végére kell pontot tennünk, melynek kegyetlensége mindhárom kolonizált égitestet (Föld, Hold és Mars) nyomorba, éhínségbe és romba döntötte. Az ígéretes látványvilággal büszkélkedhető produktum – melynek poszt-apokaliptikus hangulatú pályáin egyszerre akár 32 játékos is összecsaphat – egyelőre még nem talált kiadóra, s ily módon megjelenésének időpontját is sűrű homály fedi...

POACHER

Fejlesztő: Exileworks • **Kiadó:** ?
Honlap: www.exileworks.com
Megjelenés: ? • **Kategória:** FPS

Vannak olyan projektek, melyek már a bejelentést követő napokban heves vitákat és visszakozást generálnak, s minden valószínűség szerint nem lesz ez másként a Poacherrel sem, melyről frissen csusszant le a lepel. A botránygyanús (és felettébb gyomorforgató alapötlettel büszkélkedhető) FPS-ben egy Roman Star nevű orvvadász életének irányítása lesz a feladatunk többek között Kongó dzsungeleiben, a végtelen szibériai tundrán és természetesen a feketepiacon. A fejlesztők igen büszkék az elejthető védett fajok széles spektrumára, melyen például rinocéroszok, hatalmas elefántok és tigrisek szerepelnek. Roppant mód lelkesítő...

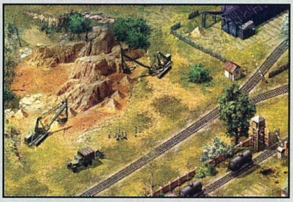


STALINGRAD

Fejlesztő: DTF Games • **Kiadó:** 1C Company • **Honlap:** games.1c.ru • **Megjelenés:** 2005
Kategória: stratégia

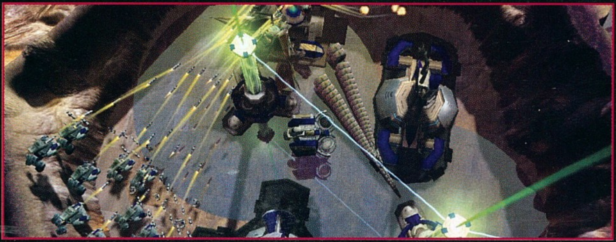


A második világháború hadszínterei közül leggyakrabban a nyugati front vagy az észak-afrikai térség hadműveleteivel találkozhatunk a játékokban, pedig az igazi pokol a keleti fronton tombolt. Hitler Szovjetunió elleni hadjáratát mutatja be a DTF Games és a szintén orosz 1C készülő stratégiája, a Blitzkrieg motorjára épülő Stalingrad. A játékban két hadjárattal, és ezeken belül harminchat küldetéssel találkozhatunk, és mind a Wehrmacht, mind a Vörös Hadsereg csapatait kommandírozhatjuk. A virtuális hadvezéreket interaktív enciklopédia is segíti, melyben a temérdek információ mellett még korabeli fotókkal is találkozhatunk.

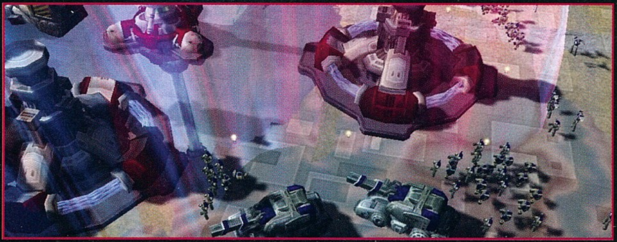


PERIMETER

Fejlesztő: K-D Lab • **Kiadó:** Codemasters • **Honlap:** www.kdlab.com • **Megjelenés:** ? **Kategória:** RTS



A jövőben az emberiségnek el kell hagynia a „kiégett" Földet, a meghódított új bolygókat pedig elsősorban lakhatóvá kell tennie. A nanotechnológiának köszönhetően lehetőség van a galaxis különböző pontjain történő letelepedésre, ám ez végül ahhoz vezet, hogy a lakosság három ellentétes érdekű pártra oszlik fel: vannak, akik a diplomáciában hisznek, míg mások az erőszakot részesítik előnyben, végül, de nem utolsó sorban sokan szeretnének újabb hódítások helyett visszatérni az anyabolygóra vállalva akár ennek rizikóit is. Hogy a dolog még bonyolultabb legyen, a galaxisban nem az ember az egyedüli értelmes faj... A moszkvai K-D Lab fejlesztésében készülő Perimeter üstökösként emelkedik ki alapötletével a tucat-RTS játékok közül. A programban ugyanis ezúttal elsősorban a cél nem az egységekkel való rohangálás és öldöklés, hanem a terület és a talaj létfenntartáshoz nélkülözhetetlen átalakítása lesz. Mindez kiváló grafikával párosul, és ha az orosz srácok belehúznak egy picit, talán még idén ki is próbálhatjuk ezt a műfajújítónak ígérkező darabot!







Segítsek megemelni azt a dög nehéz kalapácsot!



A vinyl csodája.

BLOODRAYNE 2

INFOBOX

Kategória: horror-akció • **Kiadó:** Majesco • **Fejlesztő:** Terminal Reality • **Web:** www.bloodrayne2.com



- interakció-hegyek
- kidolgozottabb történet
- magas poligonszámú karakterek
- valósághű környezet, mozgások

Vágyakozón rám emelted tekinteted, azt hitted, kívánatos vagyok. Könnyen megkaphatsz, csak egy vagyok a sok préda közül. Jöjj ide, ne félj. Ölelj át. Forró csókok a nyakamon... beleremegnék, ha élnék. Hmm, milyen ősi a vágy... a bőrömön át érzem az életet benned. Lüktet... forrón, izzón, vörösen. Mennyire vágynék rá, hogy újra bennem is égjen... De nem szabad. Most nem!
Most én csókollak... Élvezed? Napbarnította bőröd milyen sós, milyen émelyítő... Nem szabad, de fájón kínoz a szomjúság. Nem bírom tovább... szánlak. Édes, élettel teli, végre igazán érezlek, újra feltámad meggyötört lelkem. Érzem az életet a nyelvemen, minden cseppje elmerül bennem. Ismét erős vagyok, elő-holt ereimben parázslón izzik az ősiség. Alábbhagyott a szomjúság, ismét kinyíltak érzékeim. Milyen furcsa? A kék hűvösében úszik a világ. Mókás, most sárga színben lángolsz. Narancssárga. Piros. Ne menj el... kérlek, sajnálom. Léteznem kell.
Nem tagadhatom meg erősebbik énem, dhampir vagyok. Nem ezt akartam, hidd el. Így rendeltetett.

Hódító körút. 2002 októberében, a Terminal Reality csapat boszorkánykonyhájában vámpír és ember szentségtelen frigyéből világra jött Rayne, a dhampir lány, hogy magába olvassza mindkét faj erősségeit. Nyílt titoknak számít, hogy a TR-es fiúk az akkori idők nagyjaitól lopkodtak, szebben kifejezve magam: „kölcsön vettek ötleteket". A vámpírtulajdonságokkal megáldott poligon-leányzóra ráemelve tekintetünk önkéntelenül is felrémlik Lara Croft, a Penge és az idősebbeknek a Nightmare Creatures egyes jelenetei (de a hangulata feltétlenül) is ismerősek lehetnek, hogy a Return to Castle Wolfenstein alapú történetet már ne is említsük. Bevallom töredelmesen, hogy amikor először láttam egy PS-2-es masinán a vörös hajú, félméteres pengékkel hadonászó, akrobatikus leányzót, azt gondoltam, ez maradjon csak a konzolos világ sajátja. A kiadó Majesco – szerencsére vagy sem, ezt mindenki döntse el a maga szája íze szerint – fél évvel később PC-re is megjelentette a latex-rucis dhampir kalandjait. Annak ellenére, hogy a játékban gyakorlatilag újítást nem sokat találunk, és az ismerősnél ismerősebb történeti és technikai megvalósítások (pl. Max Payne – bullet time effektus) folyamatosan visszaköszönnek ránk, a végeredmény mégis egészen emészthető lett a PC-s közönség számára. A Terminal Reality-s srácok azonban nem ültek a babérjaikon, hanem a PC verzió utáni sikertől feltüzelve, teljes erőbedobással a folytatásra kezdtek el koncentrálni. Egyelőre még csak pár kép és egy impozáns trailer szivárgott ki berkeikből, de a 2004. októberi megjelenés szinte bizonyos. A ketchup királynő ismét elindul hódítani, szinte mindenfajta géptípuson. (Reméljük, ez esetben nem fog megismétlődni az a csúfság, hogy a Macintosh-tulajok előbb kaszabolhatnak, mint a PC-s játékosok.)

Véres lábnyomok a levegőben. A történet az első rész folytatásának tekinthető. 1935-ben Rayne megakadályozta a harmadik birodalom őrült kísérleteit, és csatlakozott a természetfeletti jelenségeket ellenőrző Brimstone társasághoz. Apja (Kagan), egy hatalomra éhes náci tiszt a háború küszöbén gyilkosság áldozatává vált. Az ezt követő hat esztendőt Rayne azzal töl-

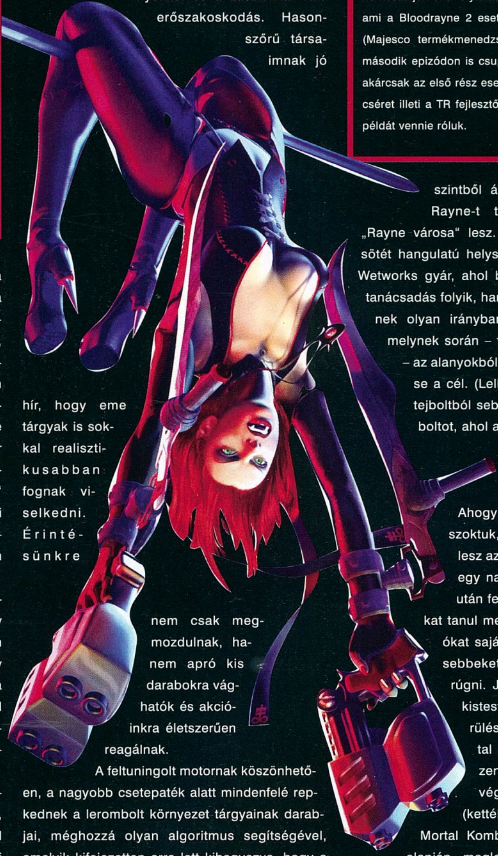
Vám Piroska a moziban is!

Közvetlenül az xboxos megjelenést követően merült fel a Majescónál az ötlet, hogy nem ártana a sikert tovább halmozni, és elkészíteni a Bloodrayne filmadaptációját. A gondolatot tett követte, és a megfilmesítés jogaira a Brightlight Pictures csapott le elsőként. A produceri feladatokat is ellátó Uwe Boll már bizonyosan a film rendezője is egyben. Egyelőre még annyi látszik bizonyosnak, hogy a film a játék epizódjainak prológusa lesz, így a vörös hajú bombázót az 1800-as években láthatjuk viszont. A filmet mivel jelenleg is forgatják, ezért a 2005-re datált megjelenés tűnik a legvalószínűbbnek.

tötte, hogy felkereste, és rendre legyilkolta apja leszármazottjait, a saját testvéreit. Csakhogy apja nem halt meg, és életben maradt testvéreivel karöltve megalapították a „Kagan vallást". Céljuk, hogy továbbvigyék apjuk megalomán elképzelését, ami nem más, mint a totális vámpírbirodalom létrehozása, és az emberi faj müzli-szeletként való felhasználása. Rayne apja és testvérei persze be akarják váltani minden valamire való vámpír vágyát, mégpedig a nappal szembeni teljes ellenállást. Össze is hozták a misztikus nevű „Lepel" képződményt, mely segítségével a nap sugarai ártalmatlanokká váltak. Feszülős rucis bombázónknak persze lesz ehhez is egy-két keresetlen szava, akarom mondani, pengéje.

Ray Holmes, a Bloodrayne 2 producerének elmondása szerint neki nem annyira tetszett, hogy az első rész nem folyamatos történet volt, hanem epizódokat mesélt el a játékosok számára. Ray imái immáron meghallgatásra találtak, hiszen a Bloodrayne 2 szorosan összefüggő történettel büszkélkedhet, mely nem egyes eseményeket vonultat fel, hanem kerek egész történetet tár a játékosok elé.

A Bloodrayne első részének alapját a kisebb hiányosságokkal megvert Infernal motor képezte, mely apróbb hibái ellenére azért nagyon korrektül állta a sarat, és megfelelően magas képfrissítési sebesség mellett is képes volt kitűnően mozgatni az esetenként tucatnyi náci katonát. Ilyen hiányosságok voltak például az elnagyolt tereptárgyak (Rayne méretű autók, tankok), a főhősnő érdekesnek tűnő járására vagy a helyenként furcsa dolgokat művelő kameramozgás. Kicsit kétkedve fogadtam, hogy a 2. rész esetében is elég lesz-e vajon a közel hároméves motor. Minden rajongót meg kell, hogy nyugtassak, elég lesz, hiszen a motor rengeteg újításon esett át, és végre sokat javítottak a kamerakezelésen is. A számtalan újítás egyike a magas felbontású textúrák alkalmazása, valamint a teljesen valós idejű fények és árnyékok használata. Rayne latex szerkóján például jól láthatóan visszatükröződnek a fények, és az eddig is jónak minősíthető fizikai motor még jobban fog teljesíteni. Az egyes karakterek jelentősen több poligonból épülnek fel, aminek köszönhetően ijesztően valós mozgással és reakciókkal fognak élni. Kedvenc foglalatosságom volt az előző epizódban a függönyökkel és a zászlókkal való erőszakoskodás. Hasonszőrű társaimnak jó hír, hogy eme tárgyak is sokkal realisztikusabban fognak viselkedni. Érintésünkre nem csak megmozdulnak, hanem apró kis darabokra vághatók és akcióinkra életszerűen reagálnak.



A feltuningolt motornak köszönhetően, a nagyobb csetepaték alatt mindenféle repkednek a lerombolt környezet tárgyainak darabjai, méghozzá olyan algoritmus segítségével, amelyik kifejezetten arra lett kihegyezve, hogy a különböző irányú és méretű szilánkok, törmelékdarabok véletlenszerűen szóródjanak szét (de jó lett volna ilyen a T3 játék esetében is…).

„A történet sokkal összeforrottabb, mint az előző részé." – Liz Buckley

Kalandozásainkat végre nem a játék motorjával generált animációk tarkítják majd, hanem a készítők igazi FMV videókkal örvendeztetnek meg bennünket.

Liz Buckley producer véleménye alapján jóval realisztikusabb pályákban reménykedhetünk, hiszen ez végre nem csak egy 14 szintből álló város lesz, melyben Rayne-t terelgetjük, hanem ez „Rayne városa" lesz. Tarkítva olyan sokkoló, sötét hangulatú helyszínekkel, mint például a Wetworks gyár, ahol bizony nem csőszerelési tanácsadás folyik, hanem az emberi faj génjeinek olyan irányban történő manipulálása, melynek során – fejőstehénhez hasonlóan – az alanyokból a minél több vér kinyerése a cél. (Lelki szemeim előtt látom a tejboltból sebtében átavanzsált hemoboltot, ahol a kis vámpírcsemeték szó szerint lerágják anyjuk fülét egy igazi vérpöttyös Sapiensrudiért. :-))

Különös tény

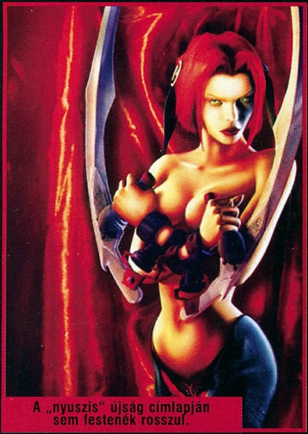
A játékfejlesztésben, mint iparágban kirívó az az eset, hogyha valamelyik játék sikeres, akkor annak ne készüljön el a folytatása. Még különlegesebb az, ami a Bloodrayne 2 esetében történt. Liz Buckley (Majesco termékmenedzser) elmondása szerint a második epizódon is csupán húsz ember dolgozik, akárcsak az első rész esetében. Ennek tükrében dicséret illeti a TR fejlesztőit. John Romerónak illene példát vennie róluk.

Ahogy az első részben megszoktuk, úgy ebben is jellemző lesz az a tény, hogy Rayne egy-egy nagyobb főellenfél leölése után fejlődni fog. Új mozdulatokat tanul meg, új mozgáskombinációkat sajátít el, képessé válik erősebbeket ütni, és nagyobbakat rúgni. Jelen esetben ez főleg a kistestvérek jobblétre szenderülését jelenti. A rajongók által követelt újdonság, a tizenkét fajta, különböző kivégzési mód kezelése is (kettéhasítás, lefejezés), ami a Mortal Kombat sorozat sajátosságai alapján, meglehetősen kegyetlenre és gusztustalanra sikeredett.

Az első epizód egyik nagy vonzereje a látványosabbnál látványosabb ütések és rúgá-



Köd előttem, tűz utánam.



A „nyuszis" újság címlapján sem festenék rosszul.

sok egyvelege volt. A közelgő folytatásban nem kell csalódnunk ezen a téren sem. A több mint harminc (!) mozgáskombináció jó ideig garantálja azt, hogy Rayne mozgáskultúrája mindvégig odaköössön minket a képernyő elé. Szorosan ide tartozik még, hogy Rayne a tereptárgyak segítségével még több mozgásra képes, köszönhetően az új „test-fizika" rendszernek, melyben a mozgások alapját digitalizált emberi mozdulatok adják. Vámpírnőnk képes a falról elrugaszkodva rúgni, függeszkedve lőni, korlátokon csúszni, szaltózni stb. Miután elsajátítunk egy-egy kombinációt, a játék erre kialakított menüjében meg is tekinthetjük ezeket.

Aki játszott az első résszel, annak nem újdonság, hogy Rayne egy idő után különleges erőkre is szert tesz, melyek segítségével gyilkos tánca még halálosabbá válik. A Bloodrayne 2-ben ezek a tulajdonságok is sokat fejlődtek, így jóval nagyobb pusztítást képesek véghezvinni, mint az elõd esetében (Bloodstorm mód, Ghost feed mód, Enchanced blood rage mód).

A három említett mód közül véleményem szerint a legdurvább a sokat sejtető Vérvihar alkalmazása, mely szó szerint apró kis cafatokra tépi az ellenünk felvonultatott szörnysereget. Hasznosabb azonban a „Szellemi táplálék" elnevezésű étkezési forma, melynek során Rayne lelkének egy darabja (Abe Oddwold :-)) a gaz ellent egyfajta lelki vámpírként megszállja, és annak életerejét főhősnőnkbe transzformálja át.

Egy titokzatos képességre is szert tehetünk majd a játék folyamán. Rayne képes lesz akár a halottak tudatát is irányítani. Ez gyakorlatban annyit tesz, hogy jól használhatjuk majd a kontrollált egyedet akár felderítésre, akár golyófogásra is. Az ígéretek szerint az auralátás képességére sokkal nagyobb szükségünk lesz majd, mint eddig. (Tegye a szívére a kezét, aki tíznél többször használta ezt a képességet az elődben. ;-)

Már az első epizódban sem volt gond a környezet interaktivitásával, de a készítők elmondása szerint gyakorlatilag az egész város lerombolható, ha bírjuk munícióval. Apropó! Muníció. Kedvenc vámpírhősnőnk ezúttal képes lesz a talált fegyvereket fejleszteni még halálosabb eszközzé téve azokat. A fegyverek kapcsán fontos megemlíteni, hogy Rayne már nem csak humanoid egyedeket képes magához rántani szigonyával, hanem akár tereptárgyakat is. Így elképzelhető az az eset is, hogy valakire nemes egyszerűséggel ráárántunk egy kétajtós szekrényt.

A szemtől szembeni harc is két részre oszlott. Az egyik esetben Rayne – a jobb egérgomb lenyomásával – egy kiválasztott ellenféllel harcol végzetesen erős vágásokat ejtve annak testén. A másik esetben pedig, ha nem választunk leölni való egyedet, akkor vörös hajú démonunk a körülötte lévő összes ellent sebzi, mely sebzés bár nem olyan erős, mint egyetlen szörnyeteg ellen alkalmazva, de azért rendkívül hasznos csoportos támadás esetén.

„Ez nem egyszerűen valamilyen város – ez Rayne városa!" – Ray Holmes



Mondom, merre van a női mosdó?

Az irányításról és a hangról még nem ejtettem szót. Az alkotók elmondása alapján újragondolták az irányítást, és sokkal egyszerűbbé, áttekinthetőbbé tették azt. Az előző részben is egész jól elvoltunk egy többgombos egér és a billentyűzet használatával, így ezt nem érzem annyira életbevágóan fontos változtatásnak. A hang tekintetében sem kell majd a Bloodrayne 2-nek szégyenlősen sima sztereó hangzásvilágot elénk tárni. Az első rész hátborzongató surround hangjain kívül az 5.1 rendszerek tulajai is végre teljes pompájukban élvezhetik az idegtépő sikolyokat, hörgéseket, hogy a pergős zenebonát már ne is említsem.

Szigorúan 18 év felett! Az, aki kedvelte az első részt, véleményem szerint az utódban sem csalódik majd. Az akcióban és vérben gazdag játékot nagyon, de nagyon szigorúan csak 18 év felettieknek merném ajánlani. Van egy mondat ugyanis, amelyik főleg nem hagy nyugodni: „A változatos és ötletes gyilkolást a program mindenféle jutalommal honorálja."

Anno a GTA láz engem is megfertőzött. Bár nagyon élveztem a sztorit, és agyondicsértem a játékot, mégsem indultak meg bennem gyilkos ösztönök, és eszem ágában sem volt vadászpuskával rendőrökre lövöldözni. Tény, hogy a GTA erőszakos játék volt. Az is tény, hogy egy-két gyengeelméjű a játék hatására ártatlan embereket ölt meg.

Ha anno, a sokkal, de sokkal szolidabb GTA játék ilyen hatást ért el, akkor vajon mi lesz a Bloodrayne 2 következménye? Tényleg nagyon szeretném azt kérni Tőletek, hogy aki úgy érzi, hogy nehezen dolgoz fel dolgokat, túlságosan átél például egy filmet vagy játékot, az felejtse el a Bloodrayne-t. Már az első rész is helyenként annyira kegyetlen dolgokat vonultatott fel (egy mély gödörben számos halott kísértetiesen hasonlított egy koncentrációstáborban megásott tömegsírra, tele leborotvált fejű, megcsonkított testű emberekkel, hogy a krematóriumot, a gázkamrát és a halottgyalázást ne is említsem), hogy igazán aggódom amiatt, hogy mi lesz a második, szebb, jobb, véresebb, realisztikusabb rész esetén. Szeretném azt hinni, hogy egyetlen szoftverkereskedő sem fog kiszolgálni 18 év alatti vásárlót, és minden egyes eladott példánynál felhívja a figyelmet, hogy ez nem gyerekeknek való.

Tinman



Fejjel lefelé nem kéne a hajamnak is gravitálni? :-)







VÉRSZÍVÓK A HŐSKORTÓL NAPJAINKIG

Vámpírok a játéktörténelemben



A mai, modernkor folklórjából éppen olyan gyorsan tűnnek el a mitikus lények, mint amilyen gyors tempóban felejtjük el gyökereinket. A kijelentés hallatán bizonyosan lesznek páran, akik ezt alapjaiban kétségbe vonják. Gondoljunk azért egy picit bele. Amely „lény“ vagy legenda a hollywoodi filmstúdióknak pénzt termel, az életben maradhat ideig-óráig, hála a mozibevételeknek, DVD-nek, könyveknek, játékoknak és a számtalan relikviának.
De hol vannak a táltosokról, a lidércekről, Lehel kürtjéről, az Aranyszarvasról, Toldiról, a Fehér ló fiáról és társairól szóló filmek és játékok? Sokkal érdekesebb most mindenkinek Gondor kürtje, a lidércek az egy gyűrű után loholnak, a táltosok helyett Harry Potterek uralják a közízlést...

Már évek óta rengeteg ember ég Harry Potter, Gyűrűk ura, X-Men és még sorolhatnám, hogy milyen lázban. Most ez a menő. Van itt kérem „szejpítő“ Gollam szobor, Harry Potter evőkészlet, világító Rozsomák (kérem, kapcsolják ki azt, aki a Werewolfot így fordította), de még Aragorn előlapot is tehetünk a mobilunkra, ha éppen erre vágyik erősen befolyásolt elménk. Biztosan szükség van erre, én ezt nem is kívánom vitatni, de hogy valakik már megint nagyon jól járnak a fogyasztói társadalom butaságán, az nem is kérdéses.

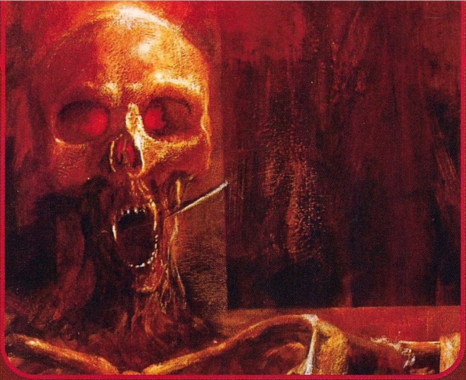
Arról már nem is beszélve, hogy elfelejtjük saját mítoszainkat, és hajlamosak vagyunk a nyugat szegényes fantáziájának hódolni. Kinek ugrik be elsőre a farkas koldus, vagy a lidérc nadály említésére valami? Valahol mégiscsak igazam lehet?

Tévedés ne essék, nem a Gyűrűk Urával van gondom. Tolkien mester minden szava példaértékű, és a filmadaptáció is valódi unikum, de a körülötte lévő reklámgépezet dübörgése már nagyon hasogatja a fülem. Úgy fest, szinte minden évben tárnak elénk valami olyat, ami végre nem sablonos, és mi kiéhezett falkaként vetjük rá magunkat az újabb „virtuális“ koncra gyakran nem is figyelve annak semmitmondó voltát. Sajnos vagy sem, de annyi bizonyos, hogy már a számítógépes játékok történelmének kezdete óta beszélhetünk a filmipar egyértelmű befolyásáról a játékok típusát illetően. Játék vagy film esetében ilyen felkapott téma az elemi gonosz szerepeltetése, és annak különféle rókabőrökbe való bujtatása. Eleinte természetesen a konzervatívabb világnak nem lehetett gonosz főhősöket gyártani, mert az ilyen próbálkozás a szigorú keresztényi erkölcsök árnyékában eleve halva született ötlet lett volna. Szerencsétlenségükre a gonosz karakterek évtizedeken keresztül arra voltak kárhoztatva, hogy megmutassák nekünk, hogy az egyszerű emberből, milyen módon válik a túlvilági erőket sárba tipró, jóarcú hős. Ez a felfogás mára már sokat változott, korunk futószalagon gyártja a jópofán és mosolyogva gyilkoló gonosz anti-hősöket. Ilyen legendás teremtmény jelen cikk tárgya is, hiszen ki ne töltené be jobban a negatív főhős szerepét, mint egy olyan emberfeletti erejű vérszívó lény, aki valaha maga is ember volt... de most se nem élő, se nem holt.

DVD ROM

- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- **Háttérkép**
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan

Vlad Tepes akcióban. Az alcímben szereplő urat remélem, nem kell bemutatnom senkinek, annyit azért segítek, hogy ő az egyik legismertebb hemoglobinfüggőségben szenvedő mitikus lény, és alakja megannyi játék, film és könyv ihletőjévé vált. Az elsők között ilyen játék volt a hőskorban C-64-re megjelent, 1987-es Codemasters remekmű, a Vampire. Bár szerény grafika mellett, de ki-



váló szórakozást nyújtott Drakula gróf kastélyában bolyongani, ahol célunk a korántsem bájos vérszívó karóval, kereszttel és a szokásos relikviákkal történő közelebbi megismertetése volt. Már gyerekkoromban is vonzottak a misztikus témájú játékok, mégsem rémlik fel a spectrumos időkből a szöveges Drakulán (CRL) kívül egyetlen alkotás sem, mely a témában igazán maradandót alkotott volna. Annál inkább a „nagy öreg“ C-64-re, mely masinán bizony még a témába vágó magyar programot is találhatunk a fantáziadús Dracula Adventure néven. Szöveges kalandjáték volt a drága, melyben ismételten Drakula gróf kastélyában kellett a fogonoszt „gépeléssel“ legyőznünk. Köszönet érte Tihor Miklósnak, aki számtalan álmatlan éjszakát okozott eme cikk írójának kellemes kis alkotásával. Említést érdemel még, hogy a germán ifjak is igyekeztek meglovagolni az akkori horrorhullámot számtalan, elsősorban szöveges művükkel. Különösen kiemelkedett a „szabvány sorból“ a Draculon (hazánkban inkább Hexenküche) néven elhíresült horror-akciójáték, melynek alkotói (Palace Software) '86-ban egy igazán félelmetes és izgalmas akció-kalandot dobtak a piacra. A Draculon annyira népszerűvé vált, hogy gyakorlatilag minden akkori öreg róka archívumában ott leledzett valamelyik nyelvű verziója. A Draculon, bár nem kifejezetten az a vámpíros játék kategória, de mégis, a vérszívók talán összes fajtája fellelhető a programban! Természetesen a később megjelent kezdetleges konzolmasinákra is akadt egy-két vérgőzös akció. Kiemelkedő ebben a kategóriában a Konami Castlevania című bestseller játéka, mely az oldalra scrollozós akciójátékok hagyományait öregbítette. A cél ebben a játékban a szokásosnak mondható. A vámpírirtásra szakosodott Belmont család egyes tagjait irányítva kellett magunk keresztül ütni, vágni, lőni a gaz vérszívó seregen. Hogy mi adta el a játékot? Nos, annyi bizonyos, hogy a fülbemászó zenén és grafikán kívül nagy szerep jutott az akkori popcorn mozik ráhatásának az egyszeri vásárlókra. Rengeteg példányt sikerült ráverni a népre, akik a filmek mámorában lebegve örömmel ritkították Drakula népes kompániáját. A sorozat egyes darabjai jelenleg is fel-feltűnnek az arra érdemesebb konzolokon (NES, SNES).

„A vámpír dögvészt és pusztulást hoz, de a vámpír fenséges.”

Ha már a konzolos frontot emlegetem, akkor szót érdemel, hogy a Gamegeartől kezdve egészen a Super Nintendóig jelen vannak a román mítoszt meglovagoló, esetenként nagyon is fércművek. Ilyen komolytalannak tetsző próbálkozás a színes GameBoy masinán fellelhető Dracula: Crazy Vampire. Bár a tetszetős grafika és a szépen kidolgozott helyszínek kellő hangulatot teremtenének az egyszeri játékosnak, az unalmas játékmenet és a felejthető muzsika rendre megpecsételték a játék sorsát. Egyetlen különlegessége talán, hogy végre mi bújhatunk vámpírbőrbe, és irthatjuk a ránk törő vámpírellenes liga tagjait. Egy mondatot talán még érdemel a szintén erre a géptípusra elkészült, és nem titkoltan a filmsorozat sikerességét meglovagolni szándékozó Buffy: The Vampire Slayer. Ebben az árkád elemekkel teli játékban a film történetét rendesen megnyirbálva, csak és kizárólag annak lényegére koncentrálva a feladatunk kimerül az egyszerű „adj a dögök arcába, és menj, amerre lehet“ felfogású játékstílusban. (Jó néhány évvel előtte a Ghosts 'n Goblins üzembiztosabban hozta ezt az élvezetet...). Létezik egy játék, amelyik szintén film alapján készült el, és számos platformon megtalálható mind a mai napig. Bram Stoker's Dracula című alkotását nem olyan rég mi is megtekinthettük az egyik kereskedelmi adó esti kínálatában. A film talán a kicsit művészibbre szabott tálalás, valamint a kitűnő szereplőgárdának hála, meglehetős sikereket könyvelhetett el magának. Ezen felbátorodva a Traveller's Tales fejlesztő csapat a Sonyval karöltve számtalan géptípusra, többek között Amigára is kirukkolt az enyhén szólva Castlevania szagú remekművel. A játék típusáról ennél többet talán nem is kell elmondanom, hiszen egyértelmű klón. Érdekesség, hogy még játéktermi flipperverzió is készült belőle!

Nem is kívánnék tovább a konzolvilág terén időzni, hiszen az uralkodó címek közül a Castlevania epizódjai és a legutóbb említett Dracula játék azok, melyek igazából szót érdemelnek.



„...hogy léteznek, abból ered, amit emberi állapotként, gyengeségként és fényként tanítanak nekünk Élet néven.”

A mikroszámítógépek egyik vitathatatlanul legnépszerűbb tagja az Amiga és annak különféle típusszámmal ellátott verziói. Nos, ezen a gépen, a korrekt Workbench grafikus „oprendszerrel“ megáldott masinán mindössze egy név élt a köztudatban, mely szorosan témánkba vág. Ez pedig a PC-s körökből is ismert 93'-as Bloodnet volt. Köszönhetően a Microprose-nak, ez a kalandmű nemcsak, hogy RPG jegyekkel bírt, de mesterien ötvözte a vámpír sztorit a high-tech világgal. A fantasztikus horrorhangulat mellett a játék szépnek mondható grafikával, kezelőfelülettel és zenével volt megáldva. A történetben a hacker Ransom Stark bőrébe bújva kellett túlélnünk egy vámpír harapásának következményeit, ami különös köteléket hozott létre köztünk és a vérszívó között. A '93-as év egyébként még egy „áldozatot“ hozott a vérre éhes nagyközönség lábai elé. A Dracula Unleashednek a Bloodnet árnyékában nem sok esélye volt.





Ebben az interaktív kalandban a Bram Stoker-féle vámpírkaland után járunk tíz esztendővel, és az idegőrlő nyomozás most a ködös Albion Londonjában zajlik... (Biztos vagyok benne, hogy nagyon kevés „öreg gamer" csapott most a homlokára, hogy „ja, hát ilyen is volt").

Pár éves csend után, '96-ban az Activision gondozásában debütált PC-re a Kain sorozat első tagja Blood Omen: Legacy of Kain címmel. Ebben az epizódban Káint, a bosszúra éhes vámpírt kellett terelgetnünk egy amolyan felülnézetes Zelda-szerű kalandban. A 2002-es második részben Káin 200 évnyi kényszerű szunnyadás után feltámad, és seregével igyekszik leigázni az emberi fajt. Bár a történet egyik rész esetében sem túl eredeti, azért ettől függetlenül mindkét epizód népes kis rajongótábort tudhat magáénak. Közben '99-ben érkezett meg PC-re a Soul Reaver első epizódja, majd a 2001-ben kevésbé sikeres második részt a 2003-as Defiance követte. Amennyire eredeti volt az első epizód, úgy erősen középszerűre sikeredtek a folytatások. A PC-s közönség úgy tűnik, nagyon el van kényeztetve a vámpíros játékok terén, hiszen a sikeres Kain részeken felbuzdulva 2000-ben jelent meg egy Myst-szerű motorral rendelkező kalandjáték is, mely a Dracula: Resurrection nevet viselte. Hazánk kalandorai végre széles mosollyal vehették kézbe az egészen kellemesre sikeredett alkotást, mely játék végre magyar nyelven köszönt vissza a boldog vásárlóra. Egy évvel később, The Last Sanctuary alcímmel érkezett meg a folytatás, mely végre pontot (ill. karót) tett főhősünk nyomozása végére. Ugyanebben az évben jelent meg a Vampire: The Masquerade – Redemption, mely minden eddiginél komolyabban foglalkozott a vámpírklánokkal és - teremtményekkel. Ez nem is csoda, hiszen a korábban már azonos címmel létező szerepjáték szabályaira és történetére épült. A sztori vonala a középkorban kezdődik, majd évszázadokon keresztül vadászhatunk a vámpírklánok vezetőire, és írtjuk alattvalóikat egészen napjainkig. Az Activision úgy látszik, mindig kapható egy kis vérengzésre, hiszen tavasszal érkezik a Half-Life 2 motort licencelő Vampire: The Masquerade – Bloodlines. Az elődhöz hasonlóan ez az epizód is a Masquerade szerepjáték alapjain nyugszik. Bővebb információkat a játékról a januári számban már olvashattatok Bird mester tollából, így azok ismétlésétől most eltekintenék.

„Nehogy azt hidd, az élet kilátástalan! Legalább ott vágysz a halálra! Én mire vágyjak?"- anonim vámpír

A 2003-as esztendő sem kifejezetten a vámpírok éve volt, mégis októberben akadt egy harmatos próbálkozás Nosferatu: The Wrath of Malachi címmel. Számtalanszor előfordult már, hogy kevésbé ismert kiadó szárnyai alól is szoktak meglepő dolgok elénk kerülni. Nos, a Nosferatu (hűen nevéhez) esetében ez nem így lett.

A program kicsit csúnyácska, kicsit sántít, és már megint egy fránya erdélyi kastélylakóval kell megküzdenünk családunk visszaszerzéséért. Szintén ez év szeptemberében, viszont minden eddiginél látványosabb akcióban lehetett része a tisztelt publikumnak. A Bloodrayne tarolt. Brutálisabb lett talán bármely játéknál, néhány országban azonnal betiltották. Egyediségével, női szereplőivel, pergős játékmenetével, vérfagyasztó hangulatával lángoló oszlopként magasodott ki az akció-klónok közül. (Valahol itt, a környéken olvashattok a lassan közelgő folytatásról, hogy pontosan hol, azt csak Laza tudná megmondani. :-))

A végére hagytam egy kissé megkésett alkotást. A Spellbound fejlesztőcsapat tavaly decemberre ígérte a Vampire Hunter: Dark Prophecy nevű játékukat, de a készítők honlapján még jelenleg is az áll, hogy kiadót keresnek. Véleményem szerint ez a játék tipikusan jó példa arra, hogy mi történik akkor, ha túl későn kezdünk kapcsolni. A VH ugyanis az ősöreg Unreal motorral próbálkozik, ami nem lenne olyan nagy baj, ha a játék mondjuk, már két éve a piacon lenne. Mivel nem ez történt, így meglehetősen nehéz kiadót találni olyan játéknak, mely alatt közel hatesztendős motor mocorog. Reméljük, azért megjelenik valamikor, hiszen a sztori egészen érdekesnek tűnik: „A vámpír és az emberi faj viszonylagos békében él. Egy napon azonban történik valami... a vámpírokat minden eddiginél nagyobb veszély fenyegeti. Ha a sötét prófécia beteljesül, akkor az egész faj kihalásra van ítélve. A vámpírok az emberek segítségét kérik." A Spellbound csapat talán szerencsés lesz, és a játék nem jut a Buffy PC-s verziójának sorsára.

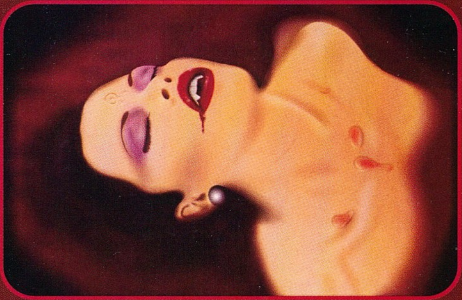
„Lugosi strikes back" Világos azt hiszem, a fenti vérvörös történelem után, hogy a filmeknek óriási hatása volt a műfajra. Gyakorlatilag minden valamirevaló ketchup filmből előbb-utóbb várható volt, hogy elkészül a film alapjain nyugvó, számítógépes, illetve konzoljáték. Szerencsére, az idő előrehaladtával egyre inkább minőségi alkotásokkal kerülhetünk szembe, és sokak örömére a szerepjátékok is egyre inkább megfertőzik ezt a műfajt. Azért titkon még mindig abban reménykedem, hogy nem csak a román, az angol, az amerikai mítoszok és legendák jelennek meg rendre a képernyőn, hanem eljön a mi időnk is. Szeretnék már végre RTS-eket látni, melyekben a hunok lerohanják a kárpátokat, a törökök támadják az egri várat, érdekes volna látni RPG-t, melyben egy lidérc történetét követhetjük, vagy átélni éppen egy izgalmas kalandot Almásy László gróf szenvedéseiről. Elvégre magyarok volnánk, még ha néha nem is tűnünk annak a nyugat lemásolásának izzasztó hevében.

„Tudod miért érdemes élni? Mert kevesebb ideig vagy halott" – anonim vámpír

Tinman

Maszkarádé (Masquerade)

A Maszkarádé eredete a nagy háborúk végére nyúlik vissza. A Kamarilla (a vámpírok titkos szervezete) csak így élte túl az évszázadokat. A Maszkarádé rejtőzködés a halandó emberek előtt. Senki sem tudhatja meg, hogy léteznek vámpírok. Ez a vámpírok egyik legfontosabb alapszabálya! (A név egyébként az inkvizíció idejéből származik.)



Klánok

Sokan talán nem is sejtik, de a vámpíroknak, mint fajnak is megvan a saját történelmük, vezéreik, klánjaik. A klán szó jelen esetben annyit tesz, hogy: Hasonló szemléletű és gondolkodású vámpírok gyülekezete. A főbb klánok:



Nosferatu.
A vámpírfajták a küllemük alapján elkülöníthetők fajbeli társaiktól. E klán tagjait visszataszító külsővel verte meg Káin öröksége. Ők a tipikus, hosszú karmú, kopasz, foszló húsú vérszívók, kiknek élőhelyei az elhagyott sírboltok, katakombák, romok, lápok. Néhány nép hiedelme szerint léteznek nem humanoid külsejű vámpírok is, ha ez igaz, akkor ők mindenképpen e klán tagjai. Életmódjukból kifolyóan leggyakoribb táplálékuk a patkány és az erdő állatai.



Toreador.
Ők azok, akikben az emberi vonás végül valamelyest felülkerekedett állati lényükön. Igazi művészek, szeretik a szépet, tisztelik az életet, és igyekeznek nem halálra sebezni esetleges áldozatukat.



Tremere.
Különös csoport. Tagjai mágikus úton jöttek létre. Életükben bölcsek, filozófusok, mágusok voltak. Jelenleg a vér és a fekete mágia tanainak szentelik örök létük. Bár külső szemlélő számára harmónia uralkodik a renden belül, ez korántsem igaz. Nagyhatalmú mágusokhoz hűen, a sötét elfekhez hasonlóan állandó az intrika és a viszály honol berkeikben. Kizárólag emberi vért fogyasztanak.



Tzimisce.
Eurázsia ősi vámpírjai, akik hatalmas, ódon kastélyokban élik örök életük. Bár megfelelő szinten más klán tagjai is bírnak a denevérré válás képességével, ők természetüknél fogva rendelkeznek ezzel a természetfeletti képességgel. Bár zárkózottak, mégis meglehetősen nyájasak vendégeikkel...



Ventrue.
Vérük – társaiktól eltérően – kék. Szinte kizárólag csak nemesemberekből álló klán, rettentő anyagiasak, és kitűnő szellemi képességekkel bírnak. Talán az egyik legerősebb klán.



Malkavian.
A legveszélyesebb klán. Bárminek és bármikor képesek nekirontani, kiszámíthatatlanok, de ostobák. Tipikusan kaotikus semlegesnek lehetne őket leginkább leírni. Egyes források szerint őrültségüket vérük mássága okozza. Különleges tulajdonságuk, hogy képesek fajtársaik szemével látni.



Gangrel.
Igazi nomád, és többnyire magányos lények. Gyűlölik a városok fényeit, a pezsgést, de előszeretettel kémlelik a természetet. Kedvelt helyeik a barlangok, az elhagyott tárnák és a vadon mélye.



Cappadocian.
Szinte soha nem látni több klántagot együtt. Mesteri fokon űzik a halottélesztés romlott mágiáját, és szívesen alkalmaznak zombi szolgákat (általában egyet).



Set klánja.
Az ősi egyiptomi vallás követői. Settel az első fáraó is megküzdött, de nem volt képes elpusztítani. Set annyira erős istenség, hogy képes volt Ozirisz elpusztítóját, Átont is legyőzni. A Set klán tagjai gyakorlói a Heka-Sutekh vérmágiának is.



Lasombra.
Kitűnő alkalmazkodóképességük révén egyedi intrikáló késséggel rendelkeznek. Született manipulátorok, képesek szinte bárkit rábeszélni akár a halálra is.



Ravnos.
Vándorló nép. Különös képességeik nem igazán vannak, ha csak a lopás, a csalás, a rablás mestersége nem az. A fajtársaik mélységesen megvetik őket.



Brujah.
Gyors, erős, halálos klán. Mindig valamin változtatni akarnak, állandó elégedetlenkedők, maximalisták és meggondolatlanok. Legfőbb erejük villámgyors mozgásuk és halálos harcmodoruk. Csak akkor táplálkoznak, ha feltétlenül szükségük van rá.



Asszamiták.
Anyagi javakért bármire képesek, akár saját fajtársuk kivégzésére is. Becsületük nincs, és kizárólag a szentföldi Hegyi Nagy Öreg parancsait követik, aki a kezdetek óta a vezérük.



Caitiff.
Ők az igazi magányos farkasok. Általában renegátok, akik megcsömörlötték klánjuk céljait, és a saját útjukat járják.

Vampire Slayer HL-mod

Ha minden igaz, akkor a lelkes Half-Life függőknek köszönhetően már a 4. mod is elérhető. Ez a mod pontosan az, aminek hangzik: vámpír-ember vadászat a HL-ra épülve. Mindez persze olyan komolyan megszerkesztve, hogy külön fegyverek, karakterek, hangok és textúrák készültek kifejezetten a horrorrajongók számára. A mod érdekessége még, hogy a vámpír- és embercsapatokon kívül a remekül játszó botok ellen is felvehetjük a keresztet. Letöltése erősen javasolt a www.half-life.hu címről.







Gyerekszemmel

Határozottan szebb lett az előző verzióknál, de van pár hibája, melyeket Dan Blackstone íg
retei szerint még ki fognak javítani. Ilyen például, hogy Hermione szőke, Harry pedig barn
hajú lett. Ebben a részben Hermionéval, Ronnal és Harryvel együtt játszunk. Mindnyájukat ir
nyíthatjuk, s ők új képességekkel rendelkeznek. Nekem leginkább Hermione képessége te
szett (talán, mert sárkánymániás vagyok?). Mindhármuk varázslatait ügyesen használv
könnyen vehetjük az akadályokat! Volt egy számomra szembetűnő hiba, amelyet már a T
kok kamrájában is felfedezhettek azok, akik olvasták a könyveket. Ez pedig nem más, mint
Rictusempra varázslat, melynek eredeti hatása a célpont csiklandozása, azonban itt a dolgo
eltolására, ütésére használjuk. Dan szerint nem gondolták, hogy bárki is észreveszi, de sz
rintem többeknek feltűnt. Ettől eltekintve alig várom, hogy játszhassak vele, és Csikócsőrö
repülve megnézzem Roxfortot a hóesésben!

Fele

HARRY POTTER ÉS AZ AZKABANI FOGOLY

INFOBOX

Kategória: Akció/Kaland • **Kiadó:** Electronic Arts • **Fejlesztő:** EA UK • **Web:** www.eagames.com



- új motor
- új varázslatok
- társas játékmenet
- mini-játékok

Mostanában kicsit megcsappant korunk egyik legnépszerűbb varázslótanoncának népszerűsége, pedig Harry Potter kalandjainak ötödik része nemrég jelent meg. Valószínűleg a harmadik kötetből készített film májusban kicsit felpörgeti ezt a piacot, és szokás szerint Harryt nem csak a vásznon üdvözölhetjük, visszaköszönt ránk a képernyőkről is.

Március elején a program alfa verzióját Dan „Starsky" Blackstone mutatta be a közép-európai régió újságíróinak. A játékban Ron, Hermione és Harry az Azkabanból megszökött Sirius Black rejtélyét kutatja majd, méghozzá egészen új lehetőségekkel. Az első és legszembeötlőbb újítás, hogy a program új motort kapott, az azkabani komor kalandok sodrását már az Unreal 2 engine hajtja. A minőségi látványvilág persze még korántsem minden, a játékélményt jelentősen fokozza, hogy immáron egyszerre játszhatunk a három jóbaráttal, akik ezúttal többnyire együtt maradnak, és közös erővel oldják meg a feladatokat. Azt, hogy az adott helyzetben melyiküket irányítjuk, rajtunk áll, többnyire egyedi képességeik alapján kell választanunk, melyikük tud társai segítségével a leghatékonyabban tevékenykedni (á la Lost Vikings). Sajnos ebben az epizódban nem szerepel majd a kviddics, de ezt kompenzálják a mini-játékok, melyeket akár négyen is kipróbálhatunk majd, és tény, a harmadik kötetben ez a varázsló sport nem volt hangsúlyos elem.

Megragadó különlegesség, hogy Hermione képes életre kelteni tárgyakat, és olykor ezekkel (hosszúfülű nyuszival vagy éppen kis sárkánnyal!) kell megoldanunk a tanoncok számára lehetetlennek tűnő feladatokat.

A játékban számos új lénnyel is találkozhatunk, például az impekkel, a pixie-kkel, a szalamandrákkal, a hippogriffekkel, no és a rettegett dementorokkal is (a regénytől eltérően, akárcsak a filmben, e rémségek a játékban is lebegnek)!

Számomra mégis a legnagyobb élményt (a PS2 verzió Eye Toy mókái után) az interaktivitás jelentette – minden apró kis izére ráklikkelhetünk, hogy valami mókás dolog történjen –, ami kicsit felidézte a Freddy Fish fénykorát.

Lily



Don Blackstone interjú

Olvastad-e a Harry Potter regényeket?

- Természetesen, muszáj volt, de egyébként tetszettek is.

Melyik volt a te legkedvesebb gyermekkori könyved?

- The Weirdstone of Brisingamen; nem hiszem, hogy ismered, de Angliában nagyon népszerű regény ez, fantasy jellegű, érdemes elolvasni!

Melyik a kedvenc játékod?

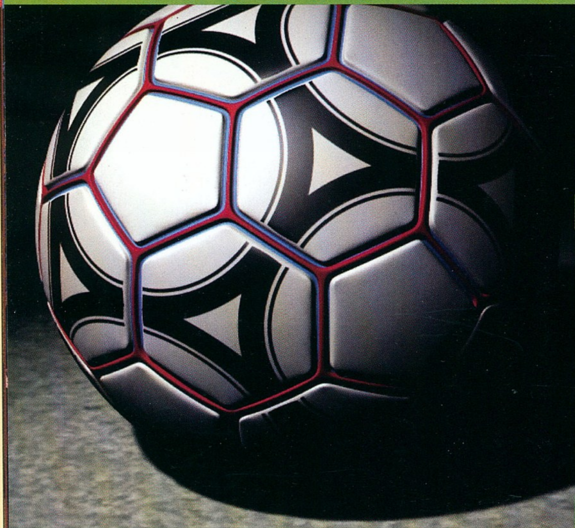
- Mario 64.

Hány fős csapat készíti a programot?

- A konzolverziókon százan, míg a PC-sen 35-en dolgoznak. A tesztelők száma szintén kb. száz fő.

Mennyit tudtok aludni a finisben, és szántok-e időt közös kikapcsolódásra (testületi bulikra gondolok)?

- A program jelenleg alfa állapotban van, most a legnagyobb a hajtás. Mindannyian kb. 4-5 órát alszunk, és nincs megállás. Majd ha elkészültünk, bulizunk!





A jó menedzser külsőre nem ad...



Bajnokok Ligája, ismét magyar csapat nélkül

FOOTBALL MANAGER 2005

INFOBOX

Kategória: menedzser • **Kiadó:** Sega • **Fejlesztő:** Sports Interactive • **Web:** www.sigames.com

- látványos kezelőfelület
- rengeteg új lehetőség
- gigantikus adatbázis

A sport nem játék. Eme közhelyesnek mondható szólás igazságtartalmáról évtizedek óta nap, mint nap meggyőződhetünk, hiszen különböző ágai a nemzetek közötti vetélkedés békés módszerét jelentik, az iránta való rajongás pedig sokak életét meghatározza. A Sports Interactive fejlesztői minden bizonnyal ez utóbbi kategóriába tartoznak, hiszen menedzserjátékaikkal már több, mint egy évtizede hihetetlen sikerrel szórakoztatják a labdajátékok szerelmeseit, különös tekintettel a futballszerető tömegekre.

Hogy is van ez? Amint azt az érdeklődők híreinkből bizonyára tudják, az Eidos és az SI Games kölcsönösen búcsút mondtak egymásnak a Championship Manager 03/04 megjelenése után, így a sorozat (sőt, az egész fejlesztőcég) jövője bizonytalanná vált. A szakítás után ugyanis az alapjáték hatalmas adatbázisa és az azt életre keltő motor – közös megegyezés szerint – az SI birtokában maradt, ám az idők során védjeggyé kovácsolódott Championship Manager cím jelenleg is a volt kiadó tulajdonát képzi. A döntést követően a hivatalos fórumokon néhány nyughatatlan egyén elkezdte kongatni a vészharangokat, ám a Sports Interactive-os fiúkat keményebb fából faragták, minthogy fennakadjanak holmi formaságokon, új kiadót találtak a Sega személyében, és gőzerővel nekikezdtek új sorozatuk első részéhez, mely az év végén kerül majd a boltok polcaira.

A játék maga. A program természetesen a Championship Managerek által kitaposott ösvényen csörtet tovább, ily módon tekinthető azok „nem hivatalos" folytatásának is, mely azonban minden eddigi verziónál látványosabbnak, letisztultabbnak és kimunkáltabbnak ígérkezik. A fejlesztők mindent elkövetnek annak érdekében, hogy a 4. rész hibáit minél körültekintőbben kijavítsák, és így az új részben remélhetőleg nem fordul majd elő olyan mókás eset, hogy a Győri ETO vezetősége Diego Maradonát jelölje a kispadra...

Az SI Games-es urak természetesen a kezelőfelületen is gyökeres változásokat hajtottak végre, mely így már valóban kellemes látvány szemünknek, és mindenek előtt sokkalta több információról tájékozódhatunk egy panelen, mint eddig.

Külön örömömre szolgál, hogy immár nem kell a megjelenés után különböző, rajongók által összeeszkábált „arcképcsomagot" letöltenünk a netről, hiszen rengeteg játékos fizimiskáját megcsodálhatjuk profillapjukon, és eme apró nüánsszal az egész menedzselés egy icipicit emberközelibbé válik.

Számok, számok... Az SI Games egyik fő erénye a maximalizmus, és eme habitust a Football Manager 2005-ben sem adják fel. Elképesztő számok jellemzik a játék adatbázisát: 43 ország 140 (!) ligájában – köztük a magyar első- és másodosztályban – kezdhetünk világverő csapatot építeni, és ez nem kevesebb, mint 235 000, természetesen a valóságban is létező, aktív játékost jelent. Ha ehhez a döbbenetes adathoz hozzávesszük azt a tényt, hogy minden egyes labdazsonglőr 120 különböző képességgel rendelkezik (a befejezéstől kezdve a cselezésen és a kreativitáson keresztül a professzionalizmusig), már kezdhetjük is sajnálni a fejlesztőcégnek dolgozó több ezer játékos-figyelőt.

A csapatfelállások tekintetében sem lehet okunk panaszra, hiszen a több mint háromezer játszható csapat a 2004/2005-ös szezon legfrissebb adataival kerül be a játékba.



A taktika kidolgozása felelősségteljes feladat.

Az igazi változások. A számadatok sosem tartoztak a könnyen emészthető információk kategóriájába, ideje tehát rátérnünk a játékmenetet ténylegesen érintő változásokra. Nos, az SI imént említett minőségorientációja az e téren történő fejlesztéseken is kiütközik, hiszen szinte az egész játékstruktúrát meg kívánják reformálni. A „meccs-AI", azaz a játékosok mérkőzésbeli viselkedése is komoly fejlődésen megy keresztül, hiszen gyakran bődületes marhaságokat voltak képesek véghezvinni – rengetegszer előfordult például, hogy egy tőlük másfél méterre guruló labdát a védők nem fülelték le, hanem szépen bevárták azt a 20 másodpercet, amíg az ellenfél csatára volt kedves odakocogni, és bevarrni azt a léc alá. A néhol érdekes mesterséges intelligencia mellett sok kritika érte a Championship Managerek médiakezelését is, hiszen ez volt az a pont, melyben a nagy rivális, azaz a Total Club Manager kilométerekkel túltett rajta. Az építő jellegű hozzászólásokat a fejlesztők természetesen nem hagyták figyelmen kívül, így érdekes – és forrófejűbb, avagy indulatosabb játékosoknak mindenképp szívmelengető – új opcióként megjelenik a rivális klub vezetőinek, edzőinek vagy épp játékosainak nyilvános kritizálása, melyből csinos kis perpatvar alakulhat ki – ám a rövidke szórakozás és gőzleeresztés többszörösen visszaköveteli árát, hiszen egy-egy ilyen megnyilvánulás után szakmai megbecsülésünket a tengerszint alatt párszáz méterről kell visszatornáznunk a fellegekbe. Külön öröm, hogy az aranylábúinkat havi gyakorisággal különböző klubokkal hírbe hozó (és ezzel az érintett feleket igencsak felzaklató, elbizonytalanító) bulvárlapok ellen is intézhetünk némiképp szalonképtelen kirohanást, kissé elvéve kedvüket a folytonos szenzációhajhászástól. Szeretett egyesületünknek dolgozó játékosmegfigyelők munkavégzése is eddig csak nagy jóindulattal érte el a közepes szintet, hiszen például az olcsó, tehetséges fiatal játékosok keresésével megbízott szakemberek nemritkán 32-33 éves veteránokat jelentettek vissza. Ez természetesen megváltozik olyannyira, hogy a csábítgatott játékos ügynöke néha napján egy-egy „videoklippel" kedveskedik nekünk, hogy meglássuk, pártfogoltja milyen hatalmas gólokat vagy mentéseket képes abszolválni, és hogy elhessegessen agytekervényeink közül minden kételyt szerződtetésével kapcsolatban. A pénzügyileg kevésbé „eleresztett", vagy épp hatalmas adósságokat felhalmozott csapatokat favorizáló egyének számára mindenképp felbecsülhetetlen értékkel bír az az új opció is, mely a játékosok szerződésének közös megegyezéssel való felbontását teszi lehetővé, és így végre elkerülhetjük, hogy a milliós nagyságrendű végkielégítés tovább rontsa amúgy sem rózsás helyzetünket.

Vihar a neten

A Football Manager 2005 bejelentését megelőzően a Sports Interactive honlapján két hétig visszaszámlálás volt fellelhető, melynek lejártával hullott le a lepel a szóban forgó sikervárományosról. Az érdeklődés egyenesen hihetetlen volt: az első hírek megérkeztét követő első két órában a számláló nem kevesebb, mint kétmillió (!) találatot jegyzett, míg erre az időpontra egy héttel a látogatások száma meghaladta a kétmilliót, egészen pontosan 25 361 746-szor töltötték le a lapot. Az egyik pillanatról a másikra gigantikussá eszkalálódott adatforgalmat a szerver természetesen nem is tudta kezelni, és a cég weblapja a nap háromnegyedében elérhetetlen volt. Ezek után még mer valaki olyan kijelentést tenni, mely szerint a focimenedzser-szoftverek rétegjátékok?



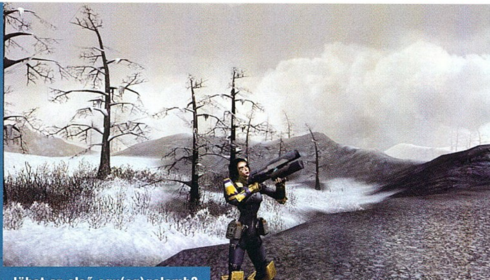




Mi lesz veled, Football Manager? A kérdés teljességgel költői jellegű, a fejlesztés ilyen korai fázisában balgaság lenne előre magasztalni, illetve leírni a programot, azonban a „futballmenedzser-piac" háromrésztvevőssé válását mindenképp figyelembe kell venni, mielőtt elhamarkodottan hozsannázni kezdünk. Az Eidos sem süllyesztette ugyanis a fiókok mélyére a gazdátlanul maradt Championship Manager címet, és egy Beautiful Games Studios nevű csapatra bízta az ötödik rész elkészítését, ámbátor nem kétséges, hogy a sorozat rajongóinak legnagyobb része inkább jelen cikk témája mellett teszi le a voksát. Az pedig a jövő zenéje, hogy az SI Games a gyakorlatban is meg tudja-e valósítani ígéreteit, jelent-e a Football Manager 2005 valódi minőségbeli ugrást az elődökhöz képest, s nem lesz-e egy kissé sebtiben összetákolt, hibáktól sem mentes alkotás, mint a CM negyedik része. Bízzunk azonban a srácokban, hiszen öreg rókák, sok éves tapasztalattal a hátuk mögött, és a magam részéről őszintén remélem, hogy ez az útjára induló sorozat azonnal új etalonként debütál a köztudatban!

Grusi





Jöhet az első agy(ag)galamb?



Na a zöldek nem szolhatnak egy szót sem! Itt minden zöld rajtam kívül!

TRIBES: VENGEANCE

INFOBOX

Kategória: taktikai FPS • **Kiadó:** Sierra Entertainment • **Fejlesztő:** Irrational Games • **Web:** www.sierra.com



- 3 faj
- dinamikus játékmenet
- izmos single player történet

Este van már, késő este. Egy ideje ott figyel a naptáramban, hogy a Starsiege sorozat harmadik epizódjáról fogok ma bemutatót írni nektek, tehát már érzem, hogy reggel ismét magyarázhatom ki a munkahelyemen a gyönyörűséges ENTER feliratot, mely a homlokomra nyomódott. Igyekszem ébren maradni, és sok okosságot mesélni a játékról, lévén én vagyok az egyetlen a szerkesztőségben, aki a megjelenésekor nyomta is online az első részt, hiába volt orbitális Half-Life őrületben mindenki. Tehát a nagysikerű, kissé futurisztikus megközelítésű, leginkább az Unreal Tournamenthez hasonlító taktikai FPS játékról olvashattok, amíg Ti is olyan állapotba kerültök, hogy már inkább továbblapoznátok. Van is miért, biztos vagyok benne, hogy Mocsyék telerakták megint cicis nénikkel az újságot.



Történelem, de csak picit. Ha ma valaki feltenné a kérdést, hogy melyik az a játék, amelyik sci-fi környezetben játszódik, erős többjátékos támogatása van, és nem az első részt adják ki belőle a közeljövőben, hanem már a harmadikat, akkor biztos vagyok benne, hogy bárki – beleugorva a csapdába – az Unreal Tournamentet választaná válasznak, hevesen ágaskodva a padban. Sajnos azonban a különdíj a Bahamákra Brazillal nem annak járna, aki az összes karaktertípust fel tudná sorolni, hanem annak, aki félénk 8 éves szőke kislány módjára azt mondaná, hogy: Talán... a Tribes sorozatra tetszik gondolni, néni kérem?

Úgyhogy piros pont jár azoknak, akik nem az Unreal Tournamentre gondoltak a képek alapján, netán tudják is, hogy mit kezdtek el olvasni. A lényeg úgyis annyi, hogy a Sierra gondozásában kiadott Tribes epizódok mindig nagy rajongótábort tudhattak magukénak a megjelenésük után. (Nem kis mértékben a WON-nak köszönhetően, ami az egyik legnagyobb többjátékos opciót kínáló szolgáltató, hiszen a Tribes is WON-os, akár csak a Half-Life.) Az már más kérdés, hogy annyira extrém játékélményt nyújtottak mindig, hogy csak nagyon kevesen fogadták el jó játéknak, lévén csapat nélkül, rambózva lehetetlenség volt célt érni. Ez önmagában dicséretes dolog, és javára válik bármelyik játéknak, amelyikben nem egyedül kell tevékenykedni, de a Tribesban mégis másként csapódott le. A csaták óriási terepeken zajlottak, mikor még a netkultúra messze nem volt olyan szinten, mint most, 2004-ben. 32 személyes pályákon szaladgáltak páran, próbálván élvezni a vérontást. A második rész esetében, mely 2001-ben jelent meg, már sokkal jobb volt a helyzet, de az Unreal Tournamentet nem sikerült leszorítani a trónról, akármilyen hamar is alkották meg az ötletet a srácok a Dynamixnál a járművesített hadviselés irányába történő tipegéssel. Igen, jól érzitek, a Tribes volt az első játék, amelyikben járművekkel lehetett közlekedni, bár ez többnyire egyszemélyes minirepülőket jelentett, amelyekkel gyorsabban lehetett haladni a méretes kék eges terepen.

S lőn harmadik rész, porba alázóan. A harmadik epizódot már az Irrational Games fejleszti, akik a Freedom Force befejezése után a fellegekbe emelkedtek a közhisztéria hatására, noha szívemhez korábbi bedolgozós projektjeik

közelebb állnak, gondoljunk csak a System Shock 2-re. Az Irrationalnél dolgozik Ken Levine is, aki kisebbfajta istenség. Hamarosan olvashattok majd róla a Játéklexikon rovat keretein belül. Az Irrationalnél így megtalálható az a tudásbázis, mely sikerre viheti a Tribes: Vengeance néven futó, a kiadása küszöbén álló projektet.

2004 karácsonyán remélhetőleg mindenki beültetheti a szaloncukortengerbe a játékot, ezzel is kedveskedve neki, mivel forró a cucc, annyi szent. Alapvetően nem változik túl sok minden a korábbi részekben megismert harcmódokon kívül, a lényeg továbbra is a zászlószerző játékmódra kihegyezett szúrdkiaszemét, csak épp olyan lehetőségtengerrel és fegyverarzenállal, hogy már-már jobban várom, mint a napokban megjelenő UT 2K4 Onslaught játékmódját. Lesz többszemélyes jármű, csíkot húzó sniperpuska (mint már láthattuk máshol) a kemperek elkerülése végett, fejlett, háromtagú kasztrendszer, remek fizika a jetpack rendszer megőrzése mellett, síelés ezerrel, meg minden,



„A bázisok védelmét és a támadást továbbra is külön műveletként kell elvégezni, így a csapatépítésre továbbra is szükség lesz."

„Három nagy klán küzd egymással a hatalomért: a Birodalmiak, a Főnixek és a Vér Sasok."

ami kell. (Pesszárium nem lesz benne...)

A történet szerint századokkal az előző részek történései előtt zajlik az élet, gyakorlatilag más típusú környezetben, de az eddigiekkel ellentétben jóval magasabb technikai színvonalon. Három nagy klán küzd egymással a hatalomért: a Birodalmiak, a Főnixek és a Vér Sasok. Mindegyik fajnak saját megjelenése van, így könnyű lesz őket felismerni, véletlenül sem keveritek majd össze az ellent a pitypanggal a csata hevében. A Birodalmiak nagydarab, kék páncélzatot viselnek, a Főnixek narancsszínű, íves hacukát, míg a Szörpsasok a vörös háromszögek által dominált hegyes liberót tartják szexinek. Az egyszemélyes hadjárat hőse egy Julia nevű hölgyemény lesz, aki Jeanne D'Arc módjára próbálja a választott klán csapatait győzelemre vezérelni. A sztorit egy kevéssé ismert sci-fi novella alapjaira építették, a Cryptonomiconéra. Lehetőségetek lesz más karaktereket is irányítani, nem feltétlenül kell melleket növesztenetek ahhoz, hogy játszhassatok a játékkal. (Kár, már alig vártam...)

Ed Orman szerint, aki a projekt vezető dizájnere, ez a játék roppant mód ad arra, hogy a felhasználók által beküldött javítási tippek és hiányzó lehetőségek tárházát bővítve (a korábbi részek kérdőívei alapján, folyamatos online kutatómunkával IRC-n, fórumokon stb.) olyan szoftver készüljön el, mely sokrétű és kielégít minden különféle játéktípust kedvelő szórakozni vágyót. Kissé ódzkodom a nagyon vegyesre gyúrt online élményektől, reméljük, jól sülnek el majd vele. Tény, hogy ami az Unrealnek a translocator (helyzetváltoztató fegyver, ami közvetetten és kimondottan felel azért, hogy az UT máig a legjátszottabb online játék a CS mellett), az a Tribesnak a síelés, azaz a jetpack és a terepviszonyok ismeretének és használatának nehezen megtanulható, de annál hasznosabb kombinációja a gyorsabb haladás érdekében. Sokan esküsznek mindkettőre, az én véleményem is az, hogy kell egy rendhagyó, de a játék alapjait érintő újdonság az új játékokba, amelyek ezzel is rajongókat toboroznak egy életre.

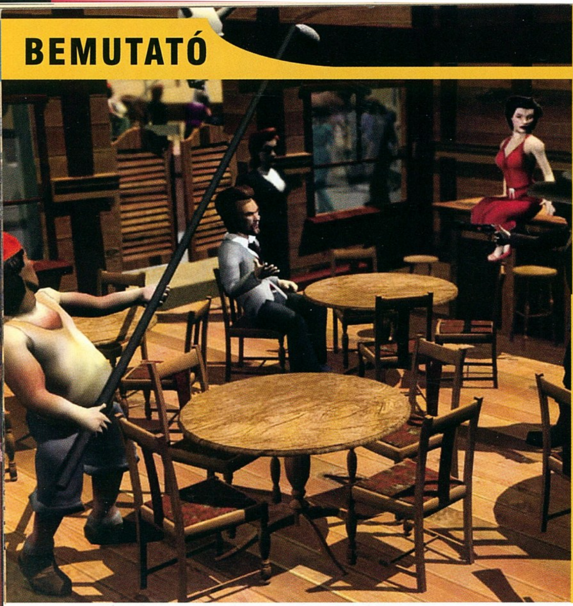
Tribes csomagok

Új színt hozhat a játékba azoknak a csomagoknak, azaz „pack"-eknek a használata, melyekkel akár saját, akár társaink páncélzatát javíthatjuk „nanorog"-ok segítségével. Egy másik tasak más téren hasznos. Energiacellákat termelve gyorsabban tudja majd a játékos újratölteni a mozgáshoz (és életben maradáshoz) alapvető jetpack üzemanyagát. A játék számos új fegyvert is felvonultat majd: egy titokzatos tulajdonságokkal rendelkező mesterlövész puskát és egy rakétavetőt is, amelyik szintén a megszokottaktól eltérően viselkedik majd.

Szerencsére a pályák is kisebbek lesznek, ugyanis nem csak a Battlefield 1942 szaladt bele abba a hibába, hogy a készítők monstre méretű pályákat vizionáltak és alkottak azt remélve, hogy 32 ember rohangál majd rajtuk. Még mindig nem tart ott az online játék, hogy egy jó netkód elbírjon ennyi embert egy szerveren. Ennek következménye a pályák méretének degradálása, amit csak buksisimivel jutalmazhatunk. A bázisok védelmét és a támadást továbbra is külön műveletként kell elvégezni, így a csapatépítésre továbbra is szükség lesz. Nehéz megmondani, hogy a vásárolgatós, lassabb játékstílus lesz hosszútávon a nyerő a játékosok között, vagy a respawnos villám-akció... Én az utóbbira hajlok, a Tribes: Vengeance esetében még nem eldöntött, hogy a végeredmény milyen lesz. A játék körülbelül 65%-ban van készen, de gyanítom, marad a bevásárlókocsis-kasztos megközelítés.

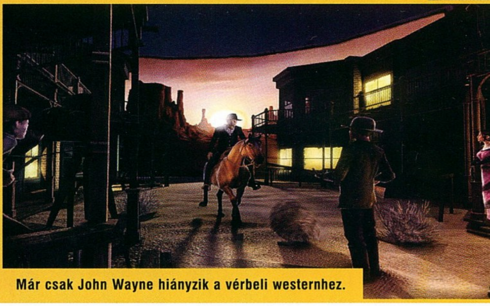
Összegzés. Ha nem rohanna az idő, és ne látnám, hogy sokkal jobb játékok is megjelennek még addig, míg a Tribes: Vengeance boltokba kerül, akkor bátor szívvel ajánlanám bárkinek, aki egy kicsit ki akarna szakadni a megszokott sémákat alkalmazó multiplayer játékok lekvárjából. Sajnos az viszont tény, hogy a jelenlegi játékmotor nem lesz képes elkápráztatni senkit (év végén főleg), félő, még akkor sem, ha páratlan játékmenet párosul hozzá. A Tribes sorozat úgy érzem, a végét járja, persze lehet, hogy hihetetlenül nagyot tévedek, és mindenki három darabot vesz majd belőle csak azért, hogy egyet betehessen a WC-be is nézegetni és puszilgatni. Legyen igaza a rajongóknak, és készüljön el a játék, mely eltompítja az Unreal sorozat dicsfényét a sci-fi kategóriás multi FPS-ek terén. Addig nem tehetünk mást, csak várhatunk, és remélhetünk. (Most kell elszomorodni, és remegő szempárral a távolba révedni...)

-=Flatline=-





Ez a bejárat kísértetiesen emlékeztet a Paramount Stúdióéra...

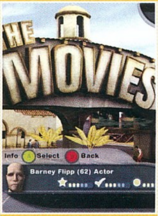


Már csak John Wayne hiányzik a vérbeli westernhez.

THE MOVIES

INFOBOX

Kategória: stratégia • **Kiadó:** Activision • **Fejlesztő:** Lionhead Studios • **Web:** www.themoviesgame.com



- **Hamisítatlan Molyneux-minőség**
- **Egyedi játékmenet**
- **Légy te a filmbirodalom feje!**

Semmihez sem fogható élmény, amikor végre kihunynak a fények, felgördül a függöny és a látóterünk jelentős részét a hatalmas mozivászon tölti be. Majd kisvártatva munkához lát a vetítőgép, minket pedig magába szippant a film varázsa, mely szerencsés esetben – legyen az bármilyen hosszú – a történet végéig kitart. Olyannyira a látottak hatása alá kerülünk, hogy eszünkbe se jut, hogy emberek százai hónapokig (akár évekig) milyen keményen dolgoztak azon, hogy a mű elnyerje végső formáját. Peter Molyneux legújabb üdvöskéjével, a Movies-zal viszont most végre a színfalak mögé pillanthatunk véglegesen eloszlatva az egyszerű moziba járók ama téves elgondolását, hogy a filmkészítés folyamata mindössze az első forgatási naptól az utolsóig tart.

Minden kezdet nehéz. A Movies igazság szerint nem mai gyermek: ahogy a Lionhead több más fejlesztése is, ez sem azok közé a játékok közé tartozik, amelyeket ripsz-ropsz összedobtak volna. A 2002/11-es számban egy kétoldalas bemutatóban már lelkendezve írtunk a 1920-tól száz évet felölelő projektről, de akkor a megjelenés dátuma még a távoli jövőbe burkolózott. Szerencsére Molyneux-ék az elmúlt éveket nem lazsálással töltötték, így a játék lassan kezd végső formát ölteni.

A kivitelezésében leginkább talán a Simsre emlékeztető Moviesban három fontos teendők lesz: felépíteni a filmstúdiót, összegyűjteni az alkotáshoz legjobbnak vélt tehetségeket, és velük legyártatni a végleges filmet. Mivel a készítők tisztában vannak vele, hogy ennek bizonyos folyamatai unalmasnak tűnhetnek (például amikor már forgathatunk, kit érdekelnek a cég gazdasági sakkjátszmái?), ezért számtalan lehetőséget kínálnak az automatizálásra. Természetesen egyúttal azt sem zárják ki, hogy igenis minden apróságot mi magunk végezzünk el – ebben négy szakmai tanácsadó lesz a segítségünkre, akik ellátnak a szükséges információkkal ahhoz, hogy némi mérlegelés után a lehető legmegfelelőbb döntéseket hozhassuk meg.

DVD ROM

- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- **Háttérkép**
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan

Lehetőségek sokasága. Ahhoz, hogy a gyártás megkezdődjön, nem elég stúdió gyanánt egy hatalmas gyárépületet létrehoznunk, hiszen azzal még semmivel sem vagyunk előrébb. A díszletek és a ruhák külön műhelyt igényelnek – ezek karbantartása és az egymáshoz való viszonyulásuk bizonyára nem ismeretlen azok számára, akik már próbálkoztak valamelyik Tycoon-játékkal.

A tehetségek felkutatása rendkívül egyedi része a Moviesnak, ami azért is nélkülözhetetlen, mert az alkotógárda nem rendelkezik egyetlen nagy név licencével sem (szép is lett volna, ha fél Hollywooddal szerződést kötnek, és jogdíjakat fizetnek csak azért, hogy legalább említés szintjén megjelenhessenek). A személyiségeket éppen ezért mi formáljuk, akikhez tetszőleges nevet társíthatunk – ha pedig befutottak, fáradozásainkat azzal hálálják meg, hogy elviselhetetlenné válnak. :) Nagy részük ugyanis tudja jól, hogy a nép csak miattuk özönlik a mozikba, ezért a filmekben való puszta feltűnésért is képesek hatalmas összeget elkérni, nem is beszélve az olyan extra igényekről, mint a saját asszisztensek vagy a megfelelő kondícióért felelő edzők. Mi pedig kénytelenek leszünk megfelelni az igényeiknek, sőt, azért sem árt embereket tartani, hogy kirugdossák a szaftos pletykákra és botrányokra vadászó lesifotósokat.

Cinema Paradiso

Giuseppe Tornatorénál aligha sikerült bárkinek jobban megragadnia a filmek iránti szeretetet. Az 1990-ben legjobb külföldi film Oscarjával jutalmazott drámájának hőse Salvatore (Salvatore Cascio). A fiú, ha teheti, egész nap a kisváros egyetlen mozijában lóg. Összebarátkozik a kezdetben mogorva Alfredóval (Philippe Noiret), aki megtanítja őt a vetítőgép használatára.

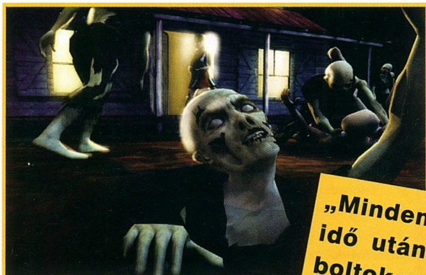


Felvétel! Ahhoz, hogy végre elkezdhessünk forgatni, nem árt a forgatókönyv és a stáb kiválasztása után a megfelelő díszletet sem összehoznunk, amelyet természetesen a film stílusához (sci-fi, western, dráma stb.) igazíthatunk. Ezek alakítgatása nagyban befolyásolja a kész művet, hiszen képzeljük csak el, mi történik, ha egy verekedős részhez „véletlenül" néhány fegyvert is társítunk...

A másik fontos dolog a jelenet kiválasztása: az alkotók szerint a lista 2000 lehetőséget számlál (azért nem kell megijedni, ezek a különféle alkategóriáknak köszönhetően teljesen átláthatók lesznek). Néhány például csak egy-egy adott díszlethez használható, mint ahogy azért arra sem árt figyelni, hogy a szereposztás megfeleljen az adott sztár imázsának (elvégre nagyon hülyén nézne ki, ha Sylvester Stallone-t egy négy órás romantikus drámában látnánk viszont, nemde?). Majd jön a jelmezek kiválasztása, de ne lepődjünk meg azon, ha néhány kényes színész kiveri a balhét, mert teszem azt, nincs megelégedve az anyag minőségével – nincs mit tenni, ilyen a show business.



„A Moviesban három fontos teendők lesz: felépíteni a filmstúdiót, összegyűjteni az alkotáshoz legjobbnak vélt tehetségeket, és velük legyártatni a végleges filmet."



A jelenet felállítása után már csak annak hangvételét (erőszak, szex stb.) kell befolyásolnunk, de vigyázzunk arra, hogy ha túlzottan elragadtatnánk magunkat, azzal könnyen búcsút inthetünk a magas bevételeknek – különösen a korai években. Miután mindez megvan, jöhet a következő rész, egészen addig, amíg el nem készül a mű. Az utómunkálatok során zenét és feliratokat vághatunk alá, mígnem a produkció olyan állapotba kerül, hogy megkezdődhet a kópiák sokszorosítása.

„Minden esély megvan arra, hogy hosszú idő után valami tényleg egyedi kerüljön a boltok polcaira."

Kasszasiker. A jegyeladás természetesen a legfontosabb bevételi tényező, így egyáltalán nem mindegy, hogy milyen produkciót hoztunk össze. Ha például a forgatókönyvbe minimális időt fektettünk, ellenben teleraktuk az alkotást nagy nevekkel, a film biztos bomba nyitást produkál – ellenben villámgyorsan eltűnik a süllyesztőben. Ennek ellenkezője is lehetséges: ha ütős az anyag, de nincsenek nevek, ne számítsunk azonnal robbanó sikerre, viszont a film jó híre sokáig a mozikban tarthatja a produkciót.



A kasszasikerhez vezető út azért ennél összetettebb. Nem biztos, hogy jó ötlet mondjuk egy-egy műfajra történő specializáció, mivel egy idő után a nézőknek elege lesz belőle, és hiába hozunk ki valami igazán nagy durranást, azt csak az üres székeknek vetítik. A technika fejlődése és a történelmi események szintén fontos tényezők lehetnek: az ember Holdra szállásakor például megugrik az érdeklődés a különféle sci-fik iránt.

Ennyi! A számtalan ötlet megfelelő kombinálásával és a játékmenet valóban izgalmassá tételével megvan minden esély arra, hogy hosszú idő után valami tényleg egyedi kerüljön a boltok polcaira a Moviesnak köszönhetően. Hiszen hitetlenkedésre az égvilágon semmi ok nincs: Peter Molyneux neve a garancia arra, hogy igazán nagy durranás van készülőben – az egyedüli kérdés csak az lehet, hogy mennyire nagy.

SzB

Patyomkin páncélos



Az 1925-ben propaganda célzattal készült klasszikust eredetileg az 1905-ös forradalom 20 éves évfordulójára rendelték meg. Szergej Eizenstein a Brüszszeli Tizenkettőbe is beválasztott munkája azonban messze túlmutat az eredeti célkitűzésein, montázstechnikája miatt pedig minden filmiskola alapját képezi (gondoljunk csak a lépcsőn leguruló babakocsira!).







Csípőből? Tüzel?



És még azt mondják, hogy nem szépek az ork nők....

LINEAGE II: THE CHAOTIC CHRONICLES

Kategória: MMORPG • **Kiadó:** NCsoft • **Fejlesztő:** NCsoft • **Web:** www.lineage2.com

INFOBOX



- 5 játszható faj
- különleges fejlődési rendszer
- egyedi PvP lehetőségek
- nagymúltú birodalom



Az MMORPG-játékosokra mindent lehet mondani, csak azt nem, hogy türelmesek, és békésen várják, míg az oly rég várt online világ számukra, az ő régiójukban is elérhető lesz. A legtöbben nem vártuk meg az EverQuest vagy éppen a Star Wars Galaxies európai megjelenését sem, hanem beszereztük az amerikai verziót, csak hogy ott lehessünk a kezdetektől, részeseiként az új, várva várt világ születésének.

DVD ROM

- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- **Háttérkép**
- Csalás
- **Animáció**
- Vágatlan

Fokozottan így van ez a bétatesztek esetében is! Éppen nemrég kókadhattunk le, amiért a Blizzard nem fogadott el az általa megadott régión (Amerika, Kanada, Korea) kívülről jelentkezéseket a WoW-ra (anonim e-mail címmel nem is lehetett bekerülni), s bizony jócskán várni kellene a Lineage II bétára is, de a végtelenül leleményes nemzetközi nagyközönség bizony beszivárgott az NCsoft sikervárományosának távol-keleti, nyílt tesztjébe is. Éppen az imént búcsúztam el a 23 éves Szergejtől, aki Ukrajnából színesíti e birodalmat feszítő káosz hajnalát...

Eredet. Akik figyelemmel követték a Lineage történelmét, azok tudják, hogy az első részt (Lineage: The Bloodpledge) Koreában már 1996 óta játsszák, és az óriási népszerűségnek örvendő program 2001 májusa óta Amerikában is beszerezhető. Ebben a világban döbbenetesen sokan kalandoznak, számuk az Ultima Online, az EverQuest és az Asheron's Call játékosok összlétszámát is meghaladja!

Népszerűség ide vagy oda, az egyik leglátogatottabb RPG portál 2003 végi felmérése szerint az idei év legjobban várt MMORPG-i a World of WarCraft, a Middle-Earth Online és az EverQuest II, bizony a Lineage II csak a hetedik helyre szorult (ugyanebben a listában a NCsoft szintén hamarosan megjelenő City of Heroesa be sem került az első tízbe). Mégsem túl rizikós jóslat a biztos siker, hiszen a Lineage II máris óriási rajongótáborral rendelkezik, és a kiforrott látványvilág mellett számos olyan lehetőséget is kínál, melyet egyetlen riválisa sem (még).



Kezdetek. Az új trendnek megfelelően nem kell órákon át, nagy gonddal megválogatnunk karakterünk tulajdonságait, mindössze az öt faj (human, elf, dark elf, dwarf, orc) és ezen belül a nemek, valamint a harcosok illetve a varázslat útja mellett kell döntenünk, és máris kezdődhet a fergeteges kaland! Ez persze nem azt jelenti, hogy fejlődésünk során ilyen silány lehetőségekkel kellene beérnünk, éppen ellenkezőleg – a mind magasabb szinteket elérő karakterünk egyre finomíthatja képességeit. Néhány példa, hogy kiből mi lehet a 40. szint felett: az **ember harcosból** paladin, dark avenger, warlord, gladiator, treasure hunter, hawkeye, a **varázstudóból** bishop, prophet, sorceror, necromancer, warlock, az **elf harcosból** sword singer, temple knight, plains walker, silver ranger, a **mágusból** spell singer, elder, elemental summoner, a **sötét elf kardforgatóból** blade dancer, Abyss walker, Shillien knight, phantom ranger, a **varázslóból** Shillien elder, spell howler, phantom summoner, az **ork harcosból** destroyer, tyrant, a **mágiahasználóból** overlord, warcryer, és a **törpéből** (náluk csak harcos van, viszont csak ők űzhetik a mesterségeket) war smith vagy bounty hunter.

Az eddigi bétateszt alatt tulajdonképpen az összes fajt kipróbáltam, és a számomra fontos mesterségek miatt meg is állapodtam volna a kissé bohó-

kásan kislányos törpe hölgyemény mellett, ám őt egy kalandozásom során sikerült beszorítanom a zóna szélére, így megszületett első ork harcos karakterem, Szuna. Bár már az első WarCraftban megkedveltem e népet, sohasem vágytam rá, hogy szerepjátékban ork legyek. Most bátran állítom, megtört a jég, imádok Szunával kalandozni, tombolni, és alig várom, hogy valóban szerepet játszhassak vele a végleges verzióban!

Kalandozás, felfedezés. Sajnos egy párhetes, napi néhány órás béta részvétel nem túl mély betekintést enged a játékba – míg ennyi idő alatt egy átlagos PC-s programot végig is játszanánk, ez az MMORPG-k esetében éppen csak a zöldfülű szintű kalandok megtapasztalására elegendő. Így ízelítőt vehettem az újonc karaktereknek kínált küldetésekből (különleges, hogy az ezekhez szükséges tárgyaknak külön gyűjtőhely van az inventoryban), és azok jutalmából. Sajnos a kereskedelemben aktívan részt venni a nyelvi nehézségek miatt nem tudtam,



de mivel karakterünk a trade chat használata mellett „eladna" illetve „vásárolna" módban is lecsücsülhet a falvak boltjainak, főtereinek közelében (illetve máshol is, csak itt érdemes), sikerült néhány üzletet nyélbe ütnöm.

A harcrendszer igazi mélységeit még szintén nem élvezhettem, de a szakértelmeim fejlődésével már egyre fondorlatosabb módon és váltott fegyverekkel (valamint ezek használatának különleges lehetőségeivel) egyre hatékonyabban aprítottam a gaz ellent. A jövő persze ennél jóval többet ígér, hisz a L2 sokkal inkább összpontosít a csapatjátékra, mint az előző rész. Ezt a rendszert ne csak kis csoportokra (hagyományos „group") képzeljétek el, a háború jóval nagyobb közösségek, akár rivális klánok között is folyhat, melyben előfordul, hogy várostromra is sor kerül majd!



Ha már a váraknál tartunk. Az L2-ben nem céhek (guild), hanem a már említett klánok foghatják egybe a játékos közösségeket, és e csoportosulások ostromokkal akár NPC-k (vagy rivális klán) által birtokolt várat is megszerezhetnek. (Ennek számos előnyére, valamint gazdasági nehézségeire most hely hiányában nem térnék ki.)

Tojáskából paripa? Ha minden igaz, ha nem is egészen „paripa", minden esetre hosszú folyamat eredményeként meglovagolható „hátas" lesz majd nevelhető az általam még ismeretlen küldetés eredményeként szerezhető sárkánytojásból. Persze Shilen démoni gyermekeinek felnevelése erőt próbáló és időigényes feladat lesz, így csak a különösen kitartó karakterek büszkélkedhetnek majd azzal, hogy a magasban sárkányháton suhanhassanak. E magasztos célt öt hosszadalmas fázison át valósíthatják meg, és állítólag már a kis ifjonc nevelgetése sem lesz könnyű feladat, de megéri, mert már a jól nevelt sárkánykölyök is hűségesen harcol gazdija oldalán. A siheder pikkelyes már jóval nagyobb segítség, hiszen nemcsak velünk együtt küzd, hanem már „lovagolható" is. Azt még nem tudni, hogy a légtérben repkedő gyíkok és utasaik mennyire dúlják majd fel a játék finom egyensúlyát, és mit terveznek a fejlesztők ez ellen, de ha eljön az idő, biztosan kiderül...

A birodalom népe. Bár a Lineage 2 úgy lett kitalálva, hogy a magányos kalandozók is megtalálják mindennapi örömüket benne, azért mégsem ez az elsődleges, hiszen azért MMORPG az MMORPG, hogy kiélvezzük a több ezer ember együttes játékának lehetőségeit. Az igen hangsúlyos játékosok közti rivalizálás (PvP) mellett ezért komoly szerepet kapnak a programban a klánok és a finoman kidolgozott, érzékeny politikai rendszer is, melyen belül szoros szövetségek jöhetnek majd létre különösen magas szintre emelve a hatalmi harcokat. Ehhez persze erős vezérek is kellenek majd, akik képesek a gazdasági és a politikai részt is kontrollálni, valamint olyan morált kialakítani, hogy biztosan számíthassanak csatlósaikra!

Huhh, rohannom kell, Szergej vár! Mit mondhatnék, egyelőre le vagyok nyűgözve, és minden érdeklődőnek ajánlom, túrja át a linkajánlóban felsorolt oldalakat, mert alig fért ide valami erről a csodás birodalomról!

A Lineage 2 bétatesztje hamarosan indul Amerikában is, hiszen a végleges verzió kiadását április végére tervezik. A program az első krónikával (Harbingers of War) jelenik majd meg, míg a második krónika ősz környékén várható.

Ha az NCsoft jól időzít, és tartja a határidőket, bizony komolyan megszorongathatja vetélytársait, mert az ember, akarom mondani, ork hosszú távon nem szívesen hagyja el az otthonát. ;)

Lily
(puszi Frenkynek)

Linkajánló



lin.warcry.com
lineage2.universalrealms.com
www.lineagecenter.com
w3.enternet.hu/laza24/ (magyar!)

Nincs MMO botrány nélkül



Nem is olyan régi az a hír, mi szerint egy 12 éves, Lineage fanatikus fiú meglopta saját apját, hogy az internet kávézókban szabadon hódolhasson online szerepjátékos szenvedélyének. Az eset megítéléséhez fűzzük hozzá, eddig csak néhány ilyen botrányhír látott napvilágot, míg Dél-Koreában több mint 48 millió ember fér az internethez, és közülük 11 millió használ olyan nagysebességű kapcsolatot, melyen akár játszhat is.

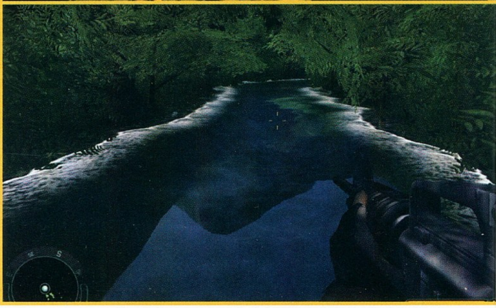
Bill Brown



Ha most lenne időnk játszani, megkérdezhetném, mi a közös a következő programokban: Clive Barker's Undying, C&C Generals, Tom Clancy`s Ghost Recon, Sum of All Fears, Return to Castle Wolfenstein, Lineage II. Lehet, kicsit bajban lennél, akárcsak én, ha most e cikk kapcsán nem túrtam volna elő, hogy Bill Brown volt az, aki az NCsoft MMORPG-jének zenéjét szerezte és rögzítette. Bill egyébként hat éves kora óta játszik (első kedvence a Space Invaders volt), ám saját bevallása szerint már rég nem hardcore gamer, munkája miatt egyre kevesebb ideje jut ilyesmire. **www.billbrownmusic.com**



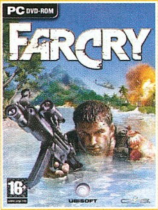




FAR CRY

INFOBOX

Kategória: FPS • **Kiadó:** Ubi Soft • **Fejlesztő:** Crytek • **Web:** www.crytek.com



- Forradalmi játékmotor
- Érdekes történet
- 10 fegyver
- Járművek

Aréna:

Halo 89%



Trespasser 71%



Unreal 91%



Kissé fondorlatos módon, de végre sikerült kipaterolnom az egyik barátnőmet a gép elől, aki képes volt már órák óta arra használni a talicskát, hogy a hepitrífrendsz összes epizódját végigkattintgassa, és hangosan hahotázzon, hogy milyen jó is az, mikor a macik és a nyuszik összeverik egymást. Ilyenkor nem tudok mit tenni, kénytelen vagyok a kanapén heverni, és a legközelebbi konzol-kontrollerrel a kezemben fojtogatni önmagam, persze úgy, hogy az adott nőszemély ezt ne vegye észre. Néha egy-egy random módon ellőtt "persze, Nóra!" meg "nem, nem kell a gép, csináld csak, amit épp elkezdtél, végtére is nincs leadás, nem lőnek herén Mocsyék...", hovatovább az "áá, nyugodtan másolgasd összevissza a zenéidet, majd rendet csinálok a gépen, ha elmentél..." mondattal csak rontok a helyzeten, és az istennek sem akar elszaladni körmöt lakkozni. Jelzem, ez akkor még korántsem minden, mert közben üvölt a hangfalakból az a csóva, aki jobbnak látta a Benelux államok egyik országáról elnevezni magát, hátha akkor több tinilány fog elájulni, ha megjelenik a metrón... Az még oké, hogy sokkal jobban csípem a svédeket, mint a belgákat, de az már majdnem a felszólító módok heves és visszautasítást nem tűrő alkalmazását indította el önnön valómban, mikor a Far Cry ikon körül kezdett kavircolni a hölgyemény, hogy ez micsoda, mert eddig nem volt ott a Windows asztalon...

Far Cry ismét. Nem akartam azt mondani, hogy nemhogy a távoli, de még a négy méterre leskelődő szomszéd sem fogja hallani azt a halálhörgést és vérpempőben lubickoló sikolyt, amelyet a szifon torkába helyezése után fog hallatni, ha most nekiáll játszani. Mielőtt a 10 év felettiek arra gondolnának, hogy miért nem más típusú dolgokat vezettem be fenyegetésem mellett felső kimeneti nyílásába, megnyugtatásul elmondom, hogy megtehettem volna, de a leszbikusabbik énem kénytelen vagyok elnyomni, ha munkáról van szó. Márpedig sajnos egyfolytában írnom kell, úgyhogy sanyarú cölibátusban élek folyton...

No, de nem rólam kellene, hogy szóljon a cikk, hanem a Far Cry teljes verziójáról, mely már a boltokban pózol, mire ezt olvassátok.

DVD ROM

- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan

Kissé bajban vagyok, hiszen Lilyék azonnal kiszúrják, ha a kitöltendő négy oldalból kettőn ugyanaz lenne, mint amit az előző Gamerben írtam, úgyhogy most nem lustulhatok, kénytelen leszek mégis Nóra szolgálatait igénybe venni, és megkérnem, hogy mondjon már pár szót a játékról, amíg alszom egy nagyot.

A történet női szemmel. Nagyon szupiul indul a játék, hiszen tuti pasi a főszereplő. Jack Carver a neve, és biztos, hogy valami elitkommandós-féle lehetett korábban, míg úgy nem döntött, hogy elmegy saját charterjáratot indítani, csak éppen nem repülővel, hanem motorcsónakkal. Mindig is szerettem a tengert, lubickolni és fürdeni a kék... öö. Ez most nem érdekes, Flat megöl, ha nem a játékról be-

Polybump technológia: 250000 poligonból álló modelleket alapul véve generálják a karakterek vázait, melyre skinként feszítik a nagyfelbontású változatot, de már sokkal kevesebb poligonból álló modellre, így sebességet nyernek. (A Doom 3 is hasonló módon éri el a bump map hatású modelljeit, tehát 1-1)

Dot3 bevilágítás: Mivel a Polybump módszer nagyban függ a megvilágítás minőségétől, a Crytek kóderei tisztában voltak vele, hogy komolyabb fényképzési rutint kell alkotniuk, mint eddig bármelyik játék. Így esett a választásuk a Dot3-ra, mely tetszőleges mennyiségű fényforrást és azok élethű per-pixel leképzését teszik lehetővé.

Fizikai motor: A motor minden egyes tárgyról eldönti, hogy éppen szükséges-e mozognia az őt ért kölcsönhatások következtében. Így az engine-nek nem kell mindent egyszerre számolnia, csak azokat a dolgokat, melyek éppen felrobbannak, repülnek, miegyéb. Ezzel is spórol szerencsétlen agyonterhelt processzornak.

Több mint 50 féle shader segíti a valósághű effektábrázolást. Az egyik legérdekesebb közülük a GLARE, mely azt hívatott modellezni, hogy Jack szemének hozzá kell szoknia a hirtelen napfényhez sötét helyről előkúszva, így először csak az orra előtt álló ellenfélig lát, majd pár másodperc múlva már a mögötte lévő több kilométerre nyúló tengerpartot is.



szélek. Szóval Jack a Csendes-óceán déli részén fuvarozza a riportereket és a gazdag milliomos öregurakat, ezzel lelki békét teremt sötét múltjával szemben állva. Sajnos becsöppen a képbe egy fruska, aki újságírónő, és arra kéri Jacket, hogy vigye el egy Micronesia nevű Bounty reklámot megszégyenítően dekoratív szigetre, de azt nem súgja a főhős fülébe, hogy miért is szeretne odamenni. Nem is baj, mert az út során igen hamar szétpukkantják Jack ladikját a sziget körül járőröző zsoldosok, akik olyannyira felbosszantják a riporternőtől elszeparálódott Jacket, hogy úgy gondolja, gatyába kell ráznia minden bokrot és abban épp lepkékre vadászó zsoldost. Ahogy a játékos halad előre, rájön, hogy Jack tényleg cukor egy figura, mély és célratörő hangja minden nőt bezsongat, ezért kezeskedem. Jól bánik a kezében lévő fegyverrel, és különben is jópofa beszólásai vannak, még ha javarészt csak méltatlankodik is. Legalább tud hajót, dzsipet, csiklóernyőt, liftet vezetni, úgyhogy a közlekedéssel nincsenek komolyabb gondjai. Időközben kiderül az is, hogy a rosszfiú Dr. Krieger lesz, aki különféle számomra érthetetlen kísérleteket végez, ami által sok-sok katonát mutánssá alakít, persze az egészet világmegmentő kísérletnek álcázza a közvélemény számára. Jack persze segít a riporterhölgynek, akit nagyjából a hetedik pályáig nem lel fel újra, onnantól viszont erősen belekotyvasztanak Dr. Krieger puncsos pudingjába. A többi a játékosok dolga, az erősen beszippantó hatású cselekmény úgyis kárpótol minden esetleges hiányosságért, érdemes fejest ugrani bele.

Grafika, hangok, malacperselyek. Ami a játéknak egyetlen negatívuma, az sajnos velejárója annak, hogy azonnal mérföldkővé válik a megjelenésekor (mint azt már a demó változatból látszott), mind a játékmotor képességei miatt, mind pedig a felvonultatott textúramennyiség és annak minősége tekintetében. Azt hiszem, attól a pillanattól kezdve, hogy a Far Cry közkézre kerül és megvásárolható, a Half Life 2, a Doom 3 és a STALKER grafikai megvalósítása majdnem két szinttel fog kevésbé újszerűnek tűnni, mint eddig, működés közben látott rivális DirectX 9-es játék híján.

Félreértés ne essék, a Far Cry sem ízig-vérig DirectX 9-et igénylő stuff. Jócskán le lehet húzni a beállításokat, így a sajnos már gyengének számító Radeon 8500-ak és GeForce Titanium 4200-asok is élvezhető játékmenetet fognak produkálni. A cucc nyilvánvalóan sokkal piskótább konfigurációkon is el fog döcögni, de ne számítsatok szép látványra. Úgy tűnt, a legtöbbet a sok memória számít, 2 GB RAM mellett a játék már villámsebességgel töltöget, videokártyából



„Nem tudok haragudni a nagy gépigényre, hiszen bődületesen részletgazdag a játék.."







„Erősen beszippantó hatása van a cselekménynek, érdemes fejest ugrani bele."

ahhoz, hogy 1280x1024-ben jól fusson, lehetőleg maximális beállítások mellett, nagyon felhúzott rendszer szükséges és egy Radeon 9800 Pro legalább. Még ezzel a konfiggal is játszi könnyedséggel találtam olyan helyeket, ahol a frame rate igencsak visszaesett 10-13 fps környékére. (És akkor most még a Radír javára füllentettem.) Nagyon sokat számít az árnyékok számításainak minősége, tulajdonképpen a CryEngine motor egynegyedét az árnyékok lematekozása emészti fel, úgyhogy azt kapcsoljátok ki először, ha lassúcskának éreznétek a programot. Ami a vicc, hogy nem is lehet mindent maximumra állítani még egy 128 MB-os kártyával sem, de ez csak magasabb felbontásokban érvényesül hátráltató tényezőként. Az biztos, hogy az élsimításnak és az anizotróp szűrésnek kénytelenek lesztek búcsút mondani, hacsak nem 640x480-ban szeretnétek lövöldözni a gonosz bácsikat.

Nem tudok haragudni a nagy gépigényre, hisz a pályadizájnerek bődületesen részletgazdag és hihető hangulatot teremtettek, amit a motornak meg is kell mozdítania. A képek nem adják vissza azt, hogy a gáma milyen mozgásban, garantálom, hogy azon nyomban magatok alá joghurtoztok majd tőle, higygyétek el. Egy-egy külső helyszín, éjjel, a halkan morajló tengerrel a mélyben, a méretes beton- és acélépítmény lábainál mormogó generátorok, az egész tetején egy liftből kiszállva pedig a játékos egy szál mesterlövészpuskával a kezében... Ahh, már csak a



szellő hiányzott, mely kifúj a monitorból, és megborzolja a hajam... Minden textúra, de még a legutolsó kis pöcök is mesterien feszít a tereptárgyakon, akár közelről, akár távolról vizslatja azt a pléjer.

A hangokról már áradoztam a demó változat elemzésekor, a dolog nem sokat változott a teljes verzióra sem, minden passzol a cselekményhez. Ha kell, akkor sáskák ciripelnek, ha kell, akkor bömböl a basszus a robbanások közben. A főhős hangját Nóra már elemezte, szerintem kicsit butácska. Val és Doyle (Doyle a másik segédkarakter a zsurnaliszta bébi mellett, aki eleinte egy mobiltelefonon keresztül kommunikál, és segít Jacknek) hangjai az utolsó pillanatban változtak, így a demó változatban és a véglegesben különböznek, szerintem előnyükre.

A pályák, avagy hogyan alkossunk tökéletes turmixot? A Chrome tesztje óta irtózom a dzsungelben játszódó FPS-ektől. Még szerencse, hogy a Far Cry tetemes része és az ebben a hónapban szintén nekem sorsolt Battlefield Vietnam is bambusznádak és tavirózsák között játszódik. A Far Cry esetében szerencsémre majdnem minden második pálya vagy hajóroncsban, kutatóbázison, különféle raktárakban, épületekben játszódik, vagy máshol, de négy fal között. Sőt, amint először elhagyva a dzsungelt zárt területre tévedtem, azon kaptam magam, hogy hangosan könyörgöm az üres szobának, hogy miért nem csinálnak System Shock 3-at a Crytek motorjával. Akár hiszitek, akár nem (és most nem a salesman beszél belőlem), a belső helyszínek sokkal jobban el lettek találva, mint a bozótharcos-hangyászsünös kültérik. Ugyan a készítőkkel folytatott interjú során kiderült, hogy direkt nem akartak Half Life 2 vagy Doom 3 típusú zárt teres technokrata beállítottságú FPS-t csinálni, hiszen ott nem kelhettek volna versenyre velük. (Ha lószerszámot nem is, szerintem a játék döntetlent nyomhatna bármelyikkel a felsoroltak közül.) Sokkal inkább szerettek volna egy trópusi vakációra hasonlító egyveleget alkotni, ahol a második világháborús hajóroncsoktól kezdve a mutáns zombiktól hemzsegő kísérleti laborokon át minden van. Szinte már azért haladtam előre a játékban egy idő után, hogy minél több és színesebb helyszínt láthassak. Minden szoba és nagyobb pálmafa-menynyiséggel fedett terület mögött vizuális orgazmus hever, mely szűziesen, letaposandó fűvel és padlóval várja a megrontó szerepét játszó játékost.

Szándékosan különítették el az amúgy méretes pályákon elvégzendő eseményeket négy-hét perces akciójelenetekre, így mindig van idő tervezni és gondolkodni, ha nem úgy kívánunk behatolni az ellenség által felügyelt területre, mint Nórika a fehérnemű boltba. Ha úgy érzitek, hogy ok nélkül haltok meg, csak kapcsoljátok be a Cry Visiont, mellyel az alapból láthatatlan ellenfelek is körvonalazódnak.

Összegzés. Még nem tudom, hogy az értékelő box megírásakor hány százalékot fog a Far Cry kapni, de azt hiszem, nagyon kitett magáért. Ha a játékkal érkező bónuszokat is figyelembe veszem, azaz az editort (amely hihetetlenül könnyűnek bizonyul első látásra, bárki képes lesz pillanatok alatt füvet, ananászt, bálnát, akármit szórni a tájra) és a terméktámogatást, mindenképpen elégedett szuszogás lesz úrrá rajtam. Könnyezve rebegem a Ubisoft nevét, amiért ismét bebizonyították, a franciák a legjobbak, még ha ők csak a kiadók is. :) Nagyon jó játék, nem is merek rágondolni, mekkora partikat fogunk nyomni hálózatban hamarosan az ismerőseimmel. Most megyek, és előkapom azt a szifont végre...

-=Flatline=-

Pro: CryEngine, történet, ízléses pályadesign

HANGULAT	23	25	**GÉPIGÉNY** PIII 1000, 128 MB RAM, 3 GB HDD
JÁTSZHATÓSÁG	22	25	
EREDETISÉG	07	10	**ÖSSZESEN**
GRAFIKA	19	20	**89%**
AUDIO	09	10	
ÉLETTARTAM	09	10	

Kontra: Továbbra is buta mesterséges intelligencia



Az EA magyarországi Battlefield Vietnam bemutatója meglehetősen szokatlan helyszínt kapott. A szokványos egyetemi aulák és művelődési házak helyett egy Dunán horgonyzó hajó adott otthon a játékbemutatónak és a nagyszabású Battlefield 1942 LAN-partinak. A zsúfolt rendezvényen sikerült összefutnunk Sergio Salvadorral, aki az EA európai Product Managere (ő kergeti az őrületbe a fejlesztőket képtelen ötleteivel). Rövid ismerkedés után kiderült, hogy nemcsak ez az egy játék tartozik hozzá, ő felügyeli az Exigo munkálatait is. A magyar fejlesztésű stratégiai játékról egyelőre nem akart sokat elárulni, de annyit azért sikerült belőle kihúznunk, hogy a terveik szerint szeptemberben adják ki, még a Battle for Middle-Earth megjelenése előtt.

BATTLEFIELD VIETNAM INTERJÚ

Gamer: A vietnami háború sok amerikaiban negatív érzelmeket kelt, ez ideig ez volt az egyetlen olyan harctér, melyről vesztesként kellett elkullogniuk. Nem gondolod, hogy ez befolyásolhatja a Battlefield Vietnam tengerentúli megítélését?

Sergio: Nem célunk a történelmi hitelesség, soha nem is volt az. Inkább a kiegyensúlyozott játékmenetre koncentráltunk, a játékosok visszajelzései alapján ezt sokkal fontosabbnak tartottuk, mint a játékban szereplő fegyverek minél pontosabb lemodellezését. A vietnami dzsungelek és a kor technológiája eléggé eltér attól, amit a játékosok a BF 1942-ben és a kiegészítőkben kaptak, így remélem, teljesen új élményeket szereznek játék közben.

A második világháború befejezése óta 20 év telt el, ennyi idő alatt óriásit fejlődött a haditechnika. Mennyit látunk mi ebből játék közben?

Mindkét oldal fegyverarzenálja igazodik a kor követelményeihez. Itt kénytelenek voltunk kicsit csúsztatni, hiszen az amerikai harckocsik messze lekörözték a vietnami technológiát, még akkor is, ha az ő gépeiket az oroszok gyártották. Erre azért volt szükség, mert nem akartuk azt, hogy az amerikai oldal bármiben erősebb legyen. Minden fegyvernem egyformán erős mindkét oldalon, senki sem indul hátrányos helyzetből.

Vitathatatlan, hogy a Battlefield legnépszerűbb kiegészítője a Desert Combat, sokak szerint a helikopterek megjelenése volt a siker igazi mozgatórugója. Milyen szerepet kapnak a harci helikopterek a Vietnamban?

A dzsungelháború megnyeréséhez nélkülözhetetlen lesz a helikopterek alkalmazása. A visszajelzések azonban azt mutatták, hogy az alapjátékban iszonyú nehéz volt jól képzett pilótát találni, ezért átdolgoztuk a légi járművek (vadászgépek, szállítóhelikopterek, harci helikopterek...) irányítását. Az új rendszer segítségével sokkal könnyebb lesz irányítani a gépeket, így a kevésbé képzett pilóták is labdába rúghatnak.

A vietnami harcterek egyik legfontosabb jellemzője a buja trópusi dzsungel és a sűrű aljnövényzet. Nem lesznek a mesterlövészek túlságosan nagy előnyben a többiekkel szemben? Ezek a láthatatlan vadászok már jóval azelőtt végeznek a prédájukkal, hogy az kiszúrná őket.

Tisztában vagyunk ezzel a problémával, és meg is találtuk az ellenszert. A fűben lapuló mesterlövészt tényleg nehéz kiszúrni, viszont abban a pillanatban, ahogy ráközelít az áldozatára a távcsövön keresztül, csillogni kezd a lencse. Így már messziről kiszúrhatjuk, hol lapul a fickó, és ha nem akarja, hogy egy nehézgéppuska azt a területet vegye tűz alá, akkor jobb, ha odébb áll.

Grafikailag egy szavunk sem lehetett az alapjátékra, de már két évvel ezelőtt sem ártott valami izmosabb processzor és videokártya a gépben. Mi a helyzet a Vietnammal ezen a téren?

A grafikus motor ugyanaz maradt, persze alaposan kibővítettük az elmúlt két év alatt. Teljesen kompatibilis lett a DirectX 9-cel, viszont a GeForce 3-as kártya alapkövetelmény lett. A fejlesztési időszak alatt rengeteg optimalizáláson ment keresztül, így sikerült elérni a korrekt gépigényt.

Mi a helyzet a modder társadalommal, mennyire támogatjátok őket ebben a folytatásban?

Az első résznél elkövettük azt a hibát, hogy nem fordítottunk elég figyelmet a játék köré kialakult közösségre. Szerencsére idejében észbe kaptunk, ennek eredményeképpen a Battlefield 1942 mondhatja magáénak a piac leglelkesebb és legkreatívabb rajongói táborát. A folytatásban még tovább mentünk, a rajongók számos segédprogramot találnak a CD-n, amelyekkel még gyorsabban és könnyebben módosíthatják az alapjáték fegyvereit, skinjeit, környezetét és járműparkját.

A Battlefield 1942 igazi erőssége a multiplayer rész, de nem feledkeztetek meg a magányos játékosokról sem. Itt azonban rengeteg hiányossággal találkoztunk, a legfájóbb pont a botok bugyuta mesterséges intelligenciája volt. Történt ezen a téren valamiféle változás?

Nem akarok senkit sem áltatni, a Vietnamban is inkább a többjátékos rész kapott hangsúlyos szerepet. Sokat javult viszont az egyjátékos küldetésekben szereplő botok MI-je. Jóval okosabban harcolnak, nem rohannak bele ész nélkül a napalmbomba tűzfüggönyébe, és ráadásul még az általunk kiadott parancsokat is maradéktalanul teljesítik. Sokszor volt olyan érzésem tesztelés közben, hogy az MI programozása túlságosan is jóra sikerült.

Nagyon szépen köszönjük az interjút, reméljük, az Exigo hazai bemutatóján ismét összefutunk.





Hátulról, mélyen, ahogy a férjük szokta...

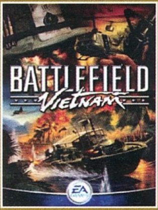


Te! Joe! Ezek tényleg ennyire magasra repülne

BATTLEFIELD VIETNAM

INFOBOX

Kategória: taktikai FPS • **Kiadó:** Electronic Arts • **Fejlesztő:** Digital Illusions • **Web:** www.battlefield1942.com



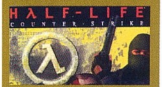
- 13 fegyver
- Több mint tíz vezethető jármű
- Masszív online játékélmény

Aréna:

BF 1042 85%



Counter-Strike 90%



Enemy Territory 83%

A Battlefield Vietnammal kapcsolatban az volt a szerkesztőség egyöntetű véleménye, amikor az első infók szárnyra kaptak a neten, hogy a Digital Illusions biztos csak a jól sikerült Battlefield: 1942 sikerét próbálja meglovagolni a Vietnam kiadásával. A játékiparban megszokott és számotokra is bizonyára ismerős szituáció, amikor további bőröket próbálnak lehúzni egy-egy remek ötletről. No, pont ettől féltünk, ha elolvassátok a cikket, akkor számotokra is kiderülhet, hogy vajh joggal forgolódtunk-e éjjelente, míg a fejlesztő srácok épp kódolták az év egyik legnagyobb durranásának beharangozott Battlefield Vietnamot. Lássuk, mi fán terem a dzsungelharc...

Történelemkönyv megint, ezúttal 60-as években... A Digital Illusions már Amiga óta a kedvenc csapataim közé tartozik. Első valamirevaló eresztéseik között olyan csakis áhítattal kiejthető játéknevek szerepelnek, mint a Pinball Dreams, Pinball Fantasies (a két első igazán játszható és jó flipperjáték), vagy a Motorhead. Az utóbbi máig a leggyorsabbnak tartott, lens flare effektekkel teletolt, futurisztikus autóversenyzős gáma. A cég úgy döntött, hogy a Motorhead kiadása után belekezd egy FPS fejlesztésébe nagyon előrelátóan érzékelve azt a piaci tendenciát, miszerint a jövő az online játékokban van. Ehhez már csak játékstílust kellett találniuk, mely döntés az FPS-re esett, nem véletlenül.

2002-ben a második világháborús FPS-ek dömpingje került le a fejlesztőcégek futószalagjairól. A Day Of Defeattől kezdve a Medal Of Honor Allied Assaulton át a Return To Castle Wolfensteinig nyakig lubickolhatott mindenki a partraszállás élményeiben és a hasonló fílinggel megáldott harci szituációkban. Úgy néz ki, a következő irányvonal, mely 2003 óta tart, a Vietnami háborút vette célba. Már a könyökén jön ki mindenkinek a távol-keleti környezet, mégis, a Digital Illusions pont ugyanúgy, mint a BF1942 esetében, később kapcsolódik a „trend"-hez, de akkor maradandót alkot. A Battlefield első része már túl van a kétmilliomodik eladott példá-

DVD ROM

- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- **Háttérkép**
- Csalás
- **Animáció**
- Vágatlan



„Átláthatóbb és akciódúsabb játékmenetet biztosítsanak, mint mondjuk egy kaktuszültető szimulátor.”



nyon, ami az egyértelmű siker jelképe. Több díjat is bezsebelt, mint a 2002-es év legjobb online játéka például, hiába jelent meg a szintén nagy nevű riválisok után. A mostani „epizódjuk“ is hasonló sorsra van ítélve, ámbátor félő, hogy az alapjáték és az azokhoz tartozó jobbnál-jobb modok, mint például a Desert Combat, vagy a Secret Weapons sikerét überelni tudná, még akkor sem, ha ez önálló játék, nem pedig modifikáció. Remélem, sokkal több vietnami környezetben játszódó játékot nem kell tesztelnünk ebben az évben (ami sajnos elkerülhetetlen lesz), lévén a mai fiatalok (sőt, még a kissé idősebbek is) csak hollywoodi filmek és élménybeszámolók alapján tudják elhelyezni ezt a nagyon kétséges kimenetelű és politikailag is „kissé“ inkorrekt alapokon nyugvó háborút. Nem hiszem, hogy bárki elvakultan képes lenne rajongani olyan játékért, amelyik értelmetlen harcot szimulál. A BF1942 esetében legalább valódi jó és rossz párhuzamot lehetett vonni a szövetséges erők és a tengelyhatalmak között. Itt erre nincs mód. További negatív érzelmet az csempész a szívembe, hogy nincsenek benne lányok, ami legalább minden filmben megtalálható volt. Szerintem vétek volt kihagyni, a keleti országok amúgy is híresek a „relaxációs terapeuták“ magas szintű képzettségéről.



A játék alapjai. Oké, tegyük fel, hogy túlléptünk azon a picinyke zavaró tényezőn, hogy a BF Vietnam tulajdonképpen csak folytatása egy remekbeszabott játéknak. Akármennyire is álcázzák, kenik ki harci díszekkel, és bújtatják lábmozgató soundtrack mögé, ez megszólalásig hasonlít még mindig a nagytestvérre.

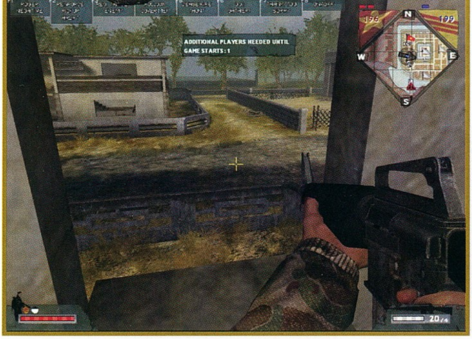
A srácok sokat tanultak a Desert Combat és a Secret Weapons által elért eredményekből és újításokból, így sikeresen elemezhették azt a balanszot is, mely az apuka epizódnál még kissé eltúlzott volt. Ez nem más, mint a gyalogszerrel történő hadviselés háttérbe szorulása a szállítóeszközökkel és a járművekkel ellentétben. Valóban nagyszerű volt óriási, Dél-Amerika méretű terepeken kolbászolni, mégis uncsinak tartottam, hogy órákon át kellett szaladnom, mire végre elértem valahova, ha nem akartam harckocsiba ülni. A közösségi feelinget persze biztos emelte, ha többen mentünk egy csapatszállítóban, de az ilyen „balra láthatják az Eiffel tornyot, jobbra pedig nagyszerű kiflit lehet kapni...“ turistautak nem tetszenek, lőni és akciózni akarok a többiekkel, nem pedig várost nézni. Ezért is felejtettük el jó sokan hamar a BF1942-t, és tértünk át annak szimpatikusabb modjaira, amelyekben a játékélmény egy fokkal elviselhetőbb volt.

Szerencsére a BF Vietnam pályái érezhetően kisebbek, mint vártuk volna az első rész alapján. Ez elengedhetetlenül szükséges ahhoz véleményem szerint, hogy átláthatóbb és akciódúsabb játékmenetet biztosítsanak, mint mondjuk egy kaktuszültető szimulátor. A jó netkód már megvolt korábbról, a csalás elleni küzdelemben pedig úgy néz ki, a fejlesztők alulmaradtak, és úgy döntöttek, inkább átírják a kódot, és teljes egészében a Counter-Strike elhíresült és jól teljesítő PunkBuster védelmét emelik be. Csak támogatni tudom ezt a lépést, bár az is biztos, hogy amíg script felépítésű csomagocskák vándorolnak a neten a játékszerverek és a kliensek között, addig nem lesz tökéletes védelem.

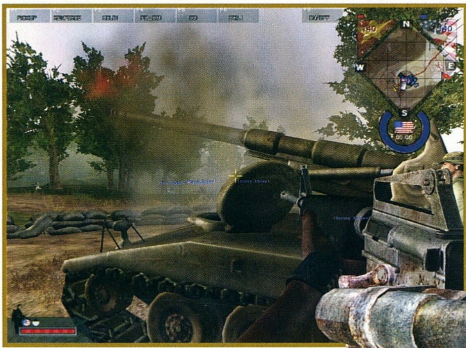
Egyszerűbb és nagyszerűbb. Nem tudom, miért a fenti teljesen elcsépelt szóösszetételt használtam, de most már ott marad. Azt akartam lefedni a címmel, hogy végre nem kell heteken át hajat tépni, és elemezni minden egyes demofelvételt



csakis azért, hogy világossá váljon, miért is halt meg a karakter, honnan lőttek le, miért zuhant le a repülőgép, a zónahatár meddig sebez stb. A BF Vietnam esetében a játék az abszolút zöldfülűek számára is viszonylag hamar élvezhetővé válik, hiszen ha már egy fegyvert sikeresen elsütöttek, vagy eldobtak egy gránátot (mindegy, hogy saját, vagy ellenfél játékos nadrágjába helyezték azt), máris olyan keresztmetszetű csövön jön a sikerélmény, hogy csak na. Így az első 30 perc játék után már rutinosan választja ki bárki a következő újjászületési pontot, simán kiválasztja a helyzetnek megfelelő kasztot és belövi kedvenc karakteres arcú modelljét. Igen, vég-











re kissé átszabható az eddig klónozottnak hitt katonák külseje, bár azért akkora szabadságot nem kapunk még most sem, hogy órákat lehessen pepecselni egy-egy bajuszvonal megrajzolásával. További könnyítés, hogy a mesterlövészek távcsövei csillognak, a fegyverújratöltések hosszabbak, mint valaha (van, hogy hét-nyolc másodperc szükséges, mire a remegő kezű vietnami kölök betárazza a vállról indítható skulót, addig a játékos legalább négyszer leszaladhat a sarki ABC-be linzerért, mire visszaér, már pont lehet lőni), a járművek pedig több találatot bírnak, mint sejtenénk. (Oké, a kis bevásárlós motorbicikli szinte semmire sem jó, mert még egy kis piki-puki lövést sem bír el, de ha nincs más kéznél, csak egy adag szerencse, akkor még jól is jöhet meneküléskor.)

Fegyverek és kasztok. Az első gondolatom az volt a karakterválasztáskor, hogy nincs felcser. A második az, hogy de jó, legalább nem kell Bendegúzra osztani a feladatot, aki örül, hogy velünk játszhat, épp ezért bármit elvállal. Jó-jó, tudom, a dokikra is nagy szükség van, és volt is a BF 1942-ben, sőt, stratégiailag is fontos volt legalább egy képzett érsebész mellényzsebben tartása.
Úgy néz ki, a dzsungeles környezetre már nem terjed ki a szerződésük, inkább úgy oldották meg a kaszt hiányát, hogy bizonyos karaktertípusok kis fehér egészségügyi csomagot kapnak. Onnantól kezdve az egyén vígan osztogathatja, vagy injekciózhatja magának a morfiumot, de kevés értelmét láttam a dolognak, hiszen a hordozható respawn pontok menedzselhetősége miatt már-már jobban jár az ember, ha inkább lelövik, és újjáéled, élve a lehetőséggel, hogy más fegyverzetet és tulajdonságokat válasszon magának.



A kasztkategóriák és a hozzájuk tartozó fegyverek remek egyveleget alkotnak. Végre a tankelhárító egységeknek sem kell szégyenkezniük, ha közelharcra kerül a sor, hiszen gépkarabély is rendelkezésükre áll már az RPG és a LAW mellett. A rohamozó gyalogság amerikai oldalról az M16-ot kapta alapfegyvernek gránátokkal, míg a vietkong fél a jól bevált AK47 – RPD és gránát kombót használhatja az ellenfél egészségének negatív irányba történő bomlasztására. A javító egység kissé kilóg a pörgős harcot folytatók sorából, de ezzel pont a mesterlövész kaszt játékstílusára hasonlítva, bujkálva, minél nagyobb zavart és bosszúságot okozva az ellenség soraiban működnek. A taposóaknáktól kezdve a kerekekkel rendelkező gépjárművek ellen hihetetlen kaján vigyorral bevethető százasszög-készlet és egy csavarkulcs segíti tevékenységüket. A csavarkulcs sokszor életet menthet, ha egyik társunk tankja már a végét járja, de nem akarja elhagyni vezetett monstrumát, s így megjavítva teknőjét a csapat további értékes fragekre tehet szert. A mesterlövészeket nem kell bemutatnom, mindenki tisztában van vele, mennyire etikus játékmódot folytatnak minden játékban. Nem hiszem, hogy valaha is kihagyható lenne egy online FPS-ből, így ebben is jelen van, még jó, hisz pont az ő munkájuk gyümölcse az a nagy mennyiségű átok, melyet a játékosok a monitorra zúdítanak. Természetesen a játék készítőinek kissé csalniuk kellett, ha nem akarták az amerikai félt egyértelmű erőfölénybe helyezni a vietkongokkal szemben. Nem titok, hogy az amcsik felszereltsége nagyságrendekkel jobb volt minden téren, úgyhogy kis csúsztatással, de hozzájuttatták a vietnami erőket egy-két orosz haditechnikai eszközhöz is ezzel kiegyensúlyozva az erőviszonyokat. Érzésem szerint a légi fölény az amerikaiaknál, míg a mobilitás és a partizán taktika (feltéve, ha az adott pálya kialakítása is engedi) a vietkongok serpenyőjében található. A gyalogsági ásó különösen érdekes újítás, mellyel a „helyiek" mozgatható respawn pontokat alkothatnak.

Járművek. Ez az a bekezdés, ahol a játék igazán csillog. Persze nem arról van szó, hogy minden egyes dzsip és helikopter mellett szakképzett políroző ezredek állnak, és figyelik, nehogy a nap túl-









ságosan megsüsse a fényezést, hanem arról, hogy igazán beletenyereltek (végre) a dinamikus járműalapú hadviselésbe. A játékosok nem kevés egységbe huppanhatnak bele, sőt, ami a legjobb az egészben, az a továbbfejlesztett csapatszállítás. A sofőr vezet, a géppityusok szórják az ólmot a környező hegyoldalakba, a többiek meg hallgatják a rádiót, és sodorják a... bajszukat, miközben a fegyverüket markolásszák... az éles töltényest, persze. A harci helikopterek már a Desert Combatban is nagyon fincsi egységek voltak, talán az egyik legjobb újításként épültek be a Battlefield világába. Nosza el is „lopták" gyorsan a DI-s lányok is a dolgot, és beépítették az amúgy is helikopterorientált háborújukba. Nem csupán tűzerőt és csapatszállítást jelentenek a Huey, az AH1-Cobra és a Chinook helik, hanem képzett pilótával gyakorlatilag nyertes játszmákat is. A vadászrepülők kissé visszaszorultak, sem én, sem más nem látta túl sok hasznukat, csakis azokon a pályákon, ahol a pályatervezők kifejezetten a légi harcra próbáltak összpontosítani. Összehangolt taktikával és megfelelő hang alapú támogatással (A beépített rádióüzenetek, amelyek előre bindelt válaszok és kérések, szerintem csak fun szinten jelentenek elégséges megoldást a kommunikációra. Komolyabb stratégiák esetében már voice com szoftver kell.) übertápos csalitámadásokat és fedező tüzet lehet alkotni, nem is beszélve a tankszállításról és az evakuálásokról.

Capture The Lag. Egy biztos, minimum 10 személyes (per szembenálló fél) csapatokra van szükség ahhoz, hogy élvezetes gámákat lehessen tolni. A netkód jónak tűnt a LAN-os tesztjeink alatt, ahol ugyan nem voltunk annyian, de 16-an igen. Nem tudom, hogy a játékélmény mennyit romlik majd a neten keresztül, de talán nem lesz annyira vészes, hisz a Battlefield 1942 is híres volt arról, hogy komoly mennyiségű elveszett csomag mellett is lehetőség volt fragszerzésre. Az más kérdés, hogy aki komolyan veszi az online játékot, az áldoz is rá, tehát legalább 3 szolgáltatóval van szerződése, hogy minden irányból fedve legyen külföldi szerver szinten. (Nem mindegy, hogy a szerver KPLAY, Fast Gameserver, vagy NGZ hálózaton van, ahol épp clanwar lenne...)



Grafika, hangok, gépigény, benzines linzer. Újragyúrták a grafikai engine-t, bár Laza épp most toppant be nőies könnyedséggel a szerkesztőségbe, és közölte, hogy le ne merjem írni, hogy a játék szebb lett, mert szerinte nem. Na jó, zöldebb lett sokkal, mivel Vietnámban vagyunk, de amúgy az aljnövényzeten kívül semmi extra nem látszik. Ezt most idéztem, de nekem is hasonló hasfájásaim lettek volna, legalább most őt ütitek, ha nem értetek egyet. Kerek apró süti szinten az a lényeg, hogy egy kicsit több a fényeffekt, kicsit több a füst, 3-mal több háromszög lapul minden karaktermodell vállán és hasán és a négykerekű, vagy éppen rotorral rendelkező berendezéseken. A hangok korhűk (már amennyire én részt vettem a háborúban...), a vietnami társak nyelvezete kellően érthetetlen, a fegyverhangok viszont példaértékűek. Audigy 2-es kártyával, az új EAX4-es driverekkel különösen megkapó a Ryan közlegény megmentését büntető golyózápor 5.1-es hangfalkiépítés mellett.

A gépigény sokak szerint kisebb, mint a Battlefield 1942 esetében, az én álláspontom inkább az, hogy az eltelt 2 év alatt a gépekben csücsülő videokártya izmosabbra változott, mint amennyit a fejlesztők feltupíroztak a grafikus motoron. RAM-ból sohasem elég, 1 GB-ot mindenképpen javaslok az élvezetes játékhoz, persze kevesebben is el fog döcögni, de az már jelentősen ronthatja a játékélményt, ha a játék épp akkor nyúl a viccmesterhez, mikor épp fejbe próbáljátok lőni a szembe jövő tankot. A zenékkel kapcsolatban már jeleztem a cikk elején, hogy maradandó, örök klasszikus zeneszámokat licenceltek a játékhoz, így a játékos bármikor beleképzelheti magát a „Jó reggelt Vietnááááám!" című szintén klasszikus filmbe.

Összegzés. Ha a játék neve nem tartalmazna olyan karaktereket, melyek hasonlítanak a Battlefield feliratra, akkor azt mondanám, hogy a srácok valóban teljesen újat próbáltak összehozni. Az viszont sajnos tény, hogy azon kívül, hogy a hangzatos „mindent újrakódoltunk" kijelentést lépten-nyomon hangoztatják, a játék nem több egy tökéletesre alkotott küldetéslemeznél. Akkor beszélhettünk volna új programról, amelynek semmilyen kapcsolata sincs a Battlefield sorozattal (immáron azzá vált), ha az új alapokra helyezett játékmenetet teljesen új hadszíntérre evezték volna. A BF Vietnam semmi olyan eget rengető újítást nem tud felmutatni (a meglepően jó zenei aláfestés megválasztásán kívül), ami tömegesen a boltok felé irányítaná a jó multiplayer játék hiányában szenvedő fiatalokat és aggastyánokat. Bizonyára sokan fogják játszani, de azt hiszem, Európában kisebb sikere lesz, mint Amerikában, ahol a nemzeti öntudat és az elevenen élő emlékek sokak számára érdekessé fogja tenni a programot. A Digital Illusionsnek azt javaslom, hogy ne engedjen az EA nyomásának, akármennyi pénzt fizetnének is még egy folytatásért, használják ki a kreatív oldalukat újra, és alkossanak teljesen új játékot, akár ne is FPS-t. Sikerülni fog, addig pedig gratulálok a sikerhez, melyet a Battlefield sorozattal idáig elértek.

-=Flatline=-

Pro: Hangulatos pályák és zenék, nagyszerű csapatjáték

HANGULAT	21	25
JÁTSZHATÓSÁG	19	25
EREDETISÉG	05	10
GRAFIKA	17	20
AUDIO	09	10
ÉLETTARTAM	08	10

GÉPIGÉNY
PIII 1000, 256 MB RAM, 1 GB HDD

ÖSSZESEN
79%

Kontra: Lassan unalmassá váló BF-szerű játékmenet, sok haszontalan funkció





Fába szorult féreg? "Apró" grafikai bug.


Conan arcáról az értelem tükröződik.

CONAN

INFOBOX

Kategória: akció • **Kiadó:** TDK Mediactive • **Fejlesztő:** Cauldron • **Web:** www.conangame.com



- **RPG elemek**
- **Változatos helyszínek**
- **Sikeresen átültetett Conan-látványvilág**

Aréna:

LotR: Return of the King 84%



Enclave 89%



Golden Axe 87%



Conan szüleit gyerekkorában lemészárolták, ő pedig rabszolgasorsban nevelkedve kitanulta a harcászat minden fortélyát. Türelmesen várt felszabadításáig, amikor végre elindulhatott, hogy elégtételt vegyen a halálukon. A barbár hős története, ha máshonnan nem is, hát az Arnold Schwarzenegger főszereplésével készült nagyszabású fantasy-kalandfilmből lehet ismerős. Az osztrák izomkolosszus 1982-ben, majd eleddig utoljára 1984-ben bújt a legyőzhetetlen harcos bőrébe. A TDK Mediactive gondozásában most megjelenő játéknak azonban vajmi kevés köze van a filmekhez: a Cauldron fejlesztőgárda azt a célt tűzte ki maga elé, hogy izgalmas akciójátékot kreálva R.E. Howard elbeszéléseinek gazdag látványvilágát ültetik át a számítógépek képernyőire. Lássuk, mennyire jártak sikerrel!

Ebből még bármi kisülhet. A didaktikus kezdés sajnos nem sok jót sejtet: a rendkívül hosszúnak tűnő és határozottan unalmas intróban egy narrátorhang roppant nagy beleéléssel vázolja a történetet, míg idővel a könyv lapjai "életre kelnek", így - kicsit feldobva az eddigieket - Conan útja elevenedik meg előttünk. A kísérlet, hogy a készítők már az első képsorokban legendát teremtsenek, nem igazán jön össze: nehéz nem észrevenni a monológ primitívségét, az izomagyú barbár köré szőtt mondavilág így csak azokat csigázhatja fel, akiktől nem idegenek Howard novellái vagy a belőlük készült filmek. A határozottan puritán menü szintén nem túl bizalomgerjesztő, ám az efféle apróbb formaságok mellett igazán szemet hunyhatnánk, ha maga a játék kiállná a próbát. A feltételes mód azonban a későbbiekben sem változik.

Játékélmény. A változatosság kedvéért ezúttal nem a szülőkön, hanem a nagybácsin és egész kompániáján kell bosszút állunk. Conan dagadó izmait tehát nem rejti véka alá: a programban csaknem az egyedüli feladatunk az lesz, hogy előre haladva legyilkolásszuk a velünk szembe kerülőket. Azért szerencsére nem ennyire egyhangú a helyzet, így néhány ügyességi elem is helyet kapott (például ugrálás a sziklákon, rohanás egy hatalmas kőgolyó elől, különféle csapdák kikerülése), nem is beszélve néhány RPG-s megoldásról. A kaszabolás közben tapasztalati pontokat gyűjtünk, melyeket aztán levásárolhatunk - néhány még halálosabb csapásra, vagy akár már meglévő tulajdonságaink továbbfejlesztésére (pl. gyorsaság, öngyógyítás). Az utunk során különféle felszedhető tárgyak is a segítségünkre lesznek, melyek egyfelől a történetet hivatottak továbbszőni egy-egy elhagyott levél vagy végrendelet formájában, másrészben a továbbhaladást könnyítik például a térképnek köszönhetően. Tagadhatatlanul a legfontosabb persze a fegyver, a gyógyszer illetve a mentésre szolgáló kövek - a játékban ugyanis bármikor menthetünk állást, de ehhez szükség lesz ezekre a kövekre. Nagyon fontoljuk hát meg, hogy mikor használjuk el őket, mivel kevés van belőlük. Elhalálozásunkkor a sors még egy lehetőséget kínál, és ez talán a Conan legpozitívabb pontja: a túlvilágon legyőzhetjük a velünk szembe kerülőket, és ha sikerrel járunk, visszatérhetünk arra a helyszínre, ahol eredetileg kudarcot vallottunk. Ez a lehetőség viszont csak akkor áll fenn, ha hősies halált haltunk - magyarán harc közben estünk el, nem pedig lezuhan-

Conan - Commodore 64-en



Szegény Conannal nem először gyepálhatjuk az ellent, de a mostani adaptációhoz hasonlóan az 1984-ben a Datasoft által megjelentetett program már a maga idejében sem hagyott mélyebb nyomokat a játékosokban. A korához képest is gyatrának számító grafikai megvalósítás rányomta a bélyeget az összhatásra: a fő-



hősnek fix 2D-s képernyőkön kellett átverekednie magát, de út közben persze szembetalálta magát csúfabbnál-csúfabb ellenfelekkel.

Robert Erwin Howard (1906-1936)



Az 1906-ban, Texas államban született író leghíresebb munkái közé tartoznak a Conan-novellák, de az ő nevéhez fűződik például a Vörös Szonja is (szintén Arnold Schwarzenegger főszereplésével készült belőle film 1985-ben). Howard történeteit elsősorban magazinokban publikálta, H.P. Lovecraftet pedig legjobb barátai között tarthatta számon. Anyja halálát azonban képtelen volt feldolgozni, ezért - mindössze harminc évesen - öngyilkosságot elkövetve vele együtt távozott a sírba.

tunk mondjuk egy szakadékról vagy agyonütöttük magunkat egy ingával.

Az egyjátékos variáción kívül van egy Arena Mode is, ahol 16 különböző helyszínen 16 karakter mérheti össze erejét a jól megszokott hálózati lehetőségek keretein belül (deathmatch, body count, time challange).

A megvalósítás buktatói. Az RPG-s elemek beépítése az elején még valóban érdekesnek tűnik, és az sem utolsó szempont, hogy a környezet viszonylag változatosnak mondható a különböző pályák során (utunk tűzön, vízen, jégen, sivatagon és más birodalmakon át vezet). Ez azonban cseppet sem vonja el a figyelmet a kisebb-nagyobb hibákról, melyekből sajnos jó sok van. Már a grafika önmagában sem túl meggyőző: hiába néz ki jól a tűz-effektus, ha a Cauldron saját fejlesztésű engine-jében minden más igencsak elnagyolt, és a két-három évvel ezelőtti trendet tükrözi. Ennél viszont jóval nagyobb nehézséget jelent az irányítás: a PC-s játék bár egyidejűleg készült a PS2-es, az xboxos és a GameCube-os átiratokkal, a valójában egyszerűnek szánt kezelés roppant nehézkesre sikeredett.

Mindez különösen az ügyességi részeknél szembetűnő: ha valamilyen oknál fogva nem hátulról látjuk Conant (például azért, hogy a jobbra-balra himbálózó köveket ki tudjuk kerülni), akkor már az egyenes előrehaladás kitapasztalása is nehézséget okozhat. Ezen pedig még az sem igazán tud segíteni, hogy a kamerán a tér beláthatósága érdekében mi magunk is állíthatunk manuálisan. Apropó kamera! Arra is volt példa, hogy szűk terekben egész egyszerűen "beakadt", mert nem tudta a kellő magasságban követni hősünket. (Őszintén szólva csak reménykedni tudok abban, hogy az efféle orbitális hibák a boltok polcaira kerülő változatra már nem lesznek jellemzők.)

Az ellenfelek a pályák során egyre nagyobbak, erősebbek és gonoszabbak lesznek. Ezzel viszont a fejlesztők megint csak átestek

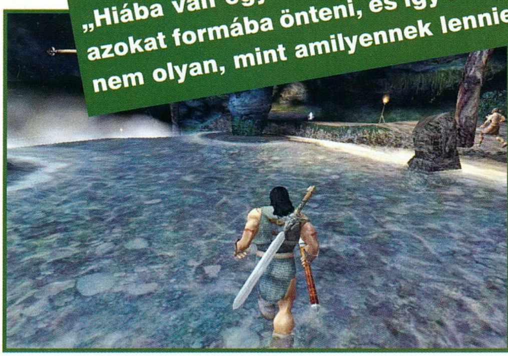
„A kísérlet, hogy a készítők már az első képsorokban legendát teremtsenek, nem igazán jön össze."



a ló túloldalára: az AI kezdetben olyan, mintha gyengeelméjűekkel hadakozna. Klasszikus baki, hogy ha útban van mondjuk egy fa vagy kőoszlop, a felénk közelítő ember megállás nélkül nekirohan egészen addig, míg mi odébb nem állunk - sőt, az is előfordult, hogy az egyikük fél méterre a társától állva megvárta, míg lekaszabolom, és csak azután lendült akcióba, hogy baltámmal megsuhintottam egyszer.

A hanghatások sem a legtökéletesebbek. A készítők állítólag a Conan-filmeket jegyző Basil Poledouris zenéjét vették alapul, és dolgozták át némiképp. A kórus kezdetben hatásos, ám nagyjából öt perc után mérhetetlenül unalmassá válik. Conan is

„Hiába van egy-két igazán jó ötlet, ha nem sikerül azokat formába önteni, és így az összhatás messze nem olyan, mint amilyennek lennie kellene."



néha be-beszól, de talán jobb lenne, ha nem tenné: felettébb érdekes ugyanis, amikor mondjuk faaprítás vagy a kerítés szétnyesése közben torkaszakadtából "Die!"-t üvölt...

Ez most nem jött össze. Az ilyen, és ehhez hasonló játékok mindig gondolkozóba ejtenek: vajon az alkotók nem érezték a fejlesztés egy bizonyos pontján, hogy ennél többet kellene nyújtani? Mert valami bizony nagyon hiányzik, és ez nem magyarázható azzal, hogy inkább a konzolos változatokat részesítették előnyben. Hiába van egy-két igazán jó ötlet, ha nem sikerül azokat formába önteni, és így az összhatás messze nem olyan, mint amilyennek lennie kellene. Többek között a Return of the King bebizonyította, hogy a hack 'n slash kategórián belül is lehet valamirevaló programot összehozni, de a Conan véletlenül sem tartozik ezek közé.

SzB

Pro: RPG elemek; változatos környezet; ügyességi részek

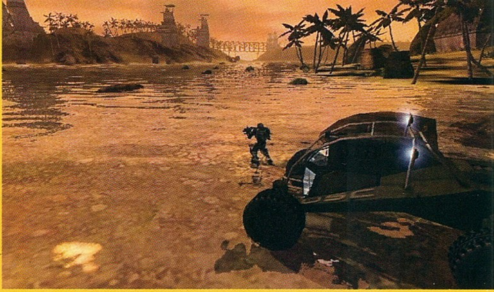
HANGULAT	11	25
JÁTSZHATÓSÁG	14	25
EREDETISÉG	04	10
GRAFIKA	13	20
AUDIO	06	10
ÉLETTARTAM	04	10

GÉPIGÉNY
PIII 800, 128 MB RAM, 2,2 GB HDD

ÖSSZESEN
52%

Kontra: borzalmas kameramozgás; elavult grafika; nehézkes irányítás







BREED

INFOBOX

Kategória: taktikai FPS • **Kiadó:** CDV • **Fejlesztő:** Brat Designs • **Web:** www.breedgame.com



- vezethető harci járművek
- szétlőhető tereptárgyak
- jó multiplayer rész
- Mercury engine

Aréna:

Halo 89%



Unreal II 80%



Star Trek: Elite Force II 82%



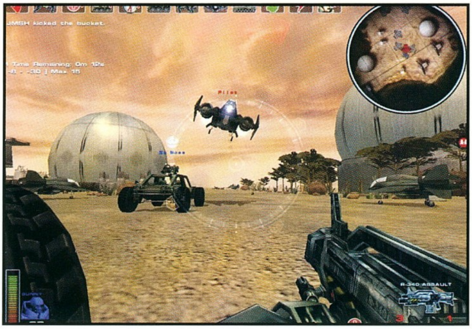
Nem egészen egy éve volt szerencsém kipróbálni a német Brat Designs első first person shooterének béta verziónak csúfolt változatát, mely az E3 után érkezett a szerkesztőségbe. A motorban és a designban rejlő potenciál már az akkori félkész munkán is látszott, az akkori ígéretek szerinti, augusztus 29-i megjelenési dátum azonban gyanúsan korainak tűnt. Az akkori cikket azzal fejeztem be, hogy a Halóval és Half-Life 2-vel tarkított mezőnyben a Breednek nehéz dolga lesz - de, mint tudjuk, a Halo megjelent, a HL2 és a Doom III viszont nem, így a hamarosan piacra kerülő Breednek egyetlen komoly ellenfele akad, Flatline jelen számban megeresztett Távoli Sikolya.

A kerettörténetet a Brat Designs FenrisWolf becenévre hallgató tagja vetette papírra, melynek lényegét a bétáról készült cikkben már olvashattátok, de azért újra összefoglalnám néhány mondatban, mert, mint tudjuk, az újszülöttnek minden vicc új. A Föld népessége 2600-ra már eléri azt a technológiai szintet, amely lehetővé teszi új kolóniák alapítását a világűr távoli pontjain, így a Besalius ikercsillag-rendszerben is. Az utolsó szállítóhajó 2603-ban érkezik meg a telepesek új otthonába, nyomában a Breed névre keresztelt idegen fajjal, mely látszólag rendszertelen és minden logikát nélkülöző, de kétséget kizáróan pusztító rajtaütéseket mér az újonnan felépült kolóniákra. Az anyabolygó legfelsőbb vezetői természetesen nem nézhetik tétlenül, amint védtelen embertársaikat mészárolják, ezért még ugyanebben az évben útnak indítanak egy hatalmas katonai flottát, melynek feladata az ellenséges faj haderejének elsöprése lenne. A húsz hosszú éven át tartó Kolónia Háborúk teljesen kimerítik a Föld természetes tartalékait, de 2624-ben végül a maradék Breed haderőt is kiebrudalják a Besalius rendszerből. A hazatérő veteránok azonban hatalmas meglepetésben részesülnek: minden jel szerint a Besaliust ért támadások csak elterelő hadművelet részei voltak, mert a Földet már nem az emberi faj uralja... Az újra földkörüli pályán keringő USC Darwin (azaz hőn szeretett anyahajónk) legénysége és a földi gerillacsoportokat vezető Carla Alvarez összefogásával olyan háború veszi kezdetét, melyben nem az ellenség totális megsemmisítése, hanem stratégiailag fontos létesítmények lerombolása, katonailag fontos területek elfoglalása a cél. Itt jövünk mi a képbe, mint katonából katonába költöző harci szellem:) – magyarul általában egy egész csapat vezetését bízzák ránk, és szabadon váltogathatunk közöttük, nincs megkötve a kezünk; no, meg az sem elhanyagolható tény, hogy ha az a GRUNT kap akkora parasztlengőt, hogy a szeme fejkörüli pályára áll tőle, akkor lazán megnyomjuk a PageUp/Down gombot, és átugrunk a szomszédba (már ha még él valamelyik), majd osztjuk tovább az áldást.

DVD ROM

- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- **Háttérkép**
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan

Tímvörk jól. Mivel csapatalapú játékról van szó, nélkülözhetetlen volt a különböző karakterosztályok létrehozására. Az alap gruntot akár közkatonának is felfoghatjuk, nem kiemelke-





dő egyik fegyver kezelésében sem, igazi allrounder, akit nyugodtan beküldhetünk a húsdaráló mélyére, elvesztése nem fog súlyos csapásként érni. A gunner már igazi nehézfiú, csak ő képes hordozni az Atrocity nevű chaingunt, amely iszonyatos pusztítást képes véghezvinni az ellenséges soraiban, főleg akkor, ha nagyobb csoportot veszünk vele tűz alá. A mesterlövésszel kombinálva kiválóan alkalmazható nehezen megközelíthető célpontok megtisztítására; a Breed gyalogsági egységei igazából nem jelentenek veszélyt rá, nehézkes mozgása miatt azonban könnyű célpont a levegőben cikázó vadászgépeknek. A már említett sniper fő fegyvere a Surekill mesterlövészpuska, és meglehetősen hasznos társ is, ezért rá mindenek felett érdemes vigyázni, mert a tornyokban posztoló őrszemeket csak ő tudja úgy kiiktatni, hogy közben nem zúdul a nyakunkba energiafüggöny.

Tímvörk rosszul. A játék koncepciója alapjában véve remek csapatjátékra biztosítana lehetőséget, sajnos azonban ez csak multiplayer esetén lesz igazán kiaknázható, mert a program jelenlegi állapotában (UK gold master) társaink gondolkodásmódja még hagy némi kívánnivalót maga után. A funkcióbillentyűk használatával különböző parancsokat adhatunk a csapat tagjainak (formációk, egyes tűz, tüzet szüntess, alakzatba, megsérültem, lőszert), amelyeket mindaddig végre is hajtanak, amíg viszonylag nyílt és sík terepen harcolunk, de sajnos ez a ritkább eshetőség. Az útvonalkeresés még nagy adag jóindulattal sem nevezhető kielégítőnek, a csata hevében sokszor azon kaptam magam, hogy hiába kérek segítséget a többiektől, kedves társaim valahol útközben jócskán lemaradtak mögöttem, és valamelyik kikerülhetetlennek vélt bucka vagy emelkedő mellett gyakorolják a távolba nézés oly nemes tudományát. Ha netán mégis sikerül mellettem maradniuk, erős ellenséges tűz alatt mintha megzavarodnának, és hajlamosak a saját fejük után menni – ez részükről gyakori elhalálozást, részünkről pedig kocsisokat megszégyenítő káromkodást eredményezhet. További bosszantó hiba, amikor rajtaütés esetén gyorsan át akarjuk váltani mondjuk a nehéztüzérséget hordozó gunnerre, hirtelen egészen máshol találjuk magunkat, és miközben próbáljuk feltérképezni a terepet, a többi emberünket a kék és piros idegenek rendesen helyben hagyják. Szerencsére ez a bug nem fordul elő túl gyakran, de ahhoz éppen elégszer, hogy ne tudjuk nyugodtan élvezni a Breed-hentelés örömeit.



Járművek jól. Ami a Breedet kiemeli a szürke középszerűségből, az a tekintélyes mennyiségű használható katonai jármű. A bétában sokat kifogásolt fizikai motor (vagyis annak hiánya) rengeteget javult, és jóval több interaktivitást biztosít, mint az általam és több millió játékostársam által ebben a tekintetben is nagyra tartott Halo (erre az FPS-re amúgy is hasonlít a Breed, mint alma a fájára). Mivel a játék végleges verziója a lapzárta utolsó napjaiban érkezett, a nagy hajtásban képtelen voltam elegendő időt szakítani az összes küldetés végigjátszására, de úgy a 14. bevetés tájékán járva elmondhatom, hogy a különböző járművek rengeteget dobnak a játékélményen. A tank hatalmas tűzerővel rendelkezik, ráadásul jó pár fegyvernem képviselteti magát a burkolatán: a minigun nevéből adódóan főleg gyalogság ellen hatásos, nagy tűzgyorsasága és tekintélyes sebzése van; rakétából kétféle is a rendelkezésünkre áll, a sima leginkább lassan mozgó (pl. ellenséges tank) vagy statikus (pl. SAM ütegek) földi célpontok ellen hatásos, ezeket ideális esetben egyetlen lövéssel darabokra szedhetjük, a célkövető légvédelmi célokat szolgál, megfelelő távolságból elengedve a vadászgépek nem jelenthetnek komoly nehézsé-









get. A plazmaágyú közelebbi célpontok ellen válhat be, lövedéke gyorsabb, mint a rakéta, de a fizika törvényeinek megfelelően a röppályája sokkal rövidebb és meredekebb ívű, mint saját hajtással ellátott társáé.

A buggy (terepjáró) személyes kedvencem, nagyon jókat lehet vele száguldozni, szinte minden elképzelhető helyre feljut, és a fedélzeti gépágyúnak köszönhetően van akkora tűzereje, hogy benne ülve ne érezzük magunkat teljesen védtelennek a páncélzat hiánya miatt, bár az is igaz, hogy elég egy pontos találat egy Breed tanktól vagy rakétástól, és a kisautó máris füstölgő roncshalmazzá válik.

A béta verzióban a repülő egységek használhatatlannak bizonyultak, ezért félve pattantam a csapatszállító botkormánya mögé, de aggodalmam szerencsére alaptalannak bizonyult. Már az is tetszett, hogy nekem kellett kiröptetnem a jókora madárkát a fészkéből, vagyis már az anyahajóban magamhoz ragadhattam kedvenc botkormányomat, és első alkalommal annak rendje és módja szerint oda is csaptam a fenekét a kifutópálya végéhez:). A Mercury grafikus motor képességeit dicséri, hogy az átmenet a földi, a légi, illetve az űrharc között annyira folyamatos, hogy a pálya betöltését kivéve szinte nem is találkozunk töltés miatti megakadással, az akció ritmusát semmi nem veti vissza, még a töltés-mentés is csak néhány pillanatot vesz el az életünkből.



Járművek rosszul. Ilyen a játékban nincs. Na jó, egyetlen kis bibi akad a repülő alkalmatosságok manőverezésével, de még egérrel is egészen jól irányíthatók. Szóval, mint mondottam, ezt a bekezdést felesleges volt megnyitnom, de most már mindegy, itt marad, hogy legyen ilyen is.

Értelmi színvonal. A gép által irányított társaink értelmi szintjét már érintettem néhány bekezdéssel feljebb, de ennyivel nem lehet elintézni a játék e részét. A társakkal váltott rádióadások meglehetősen sokat dobnak a hangulaton és a jelenlétérzeten, a csapattagok aktívan figyelik a környező terepet, figyelmeztetnek a hirtelen előbukkanó Breed katonákra vagy harci gépezetekre („Breed at nine o'clock"), kiáltoznak, ha segítségre van szükségük, és az érzelmeiket sem rejtik véka alá. Meglepően hatásos bajtársnak bizonyulnak – legalábbis addig, amíg élnek –, pontosan és lőszertakarékosan tüzelnek, és általában a szituációnak megfelelő fegyvert alkalmazzák. Tankot vezetve az előttünk téblábolό gyalogságot nyugodtan rábízhatjuk a második minigunt kezelő tüzérre, nekünk a nagyobb célpontokkal érdemes foglalkoznunk.

A Breed egységekbe programozott agy az eddig látottak alapján sokkal jobban teszi a dolgát, mint saját tengerészgyalogosainké. A bújócska ritkán jön be ellenük, és sűrűn érdemes a hátunk mögé pillantani, mert a rusnya kékségek nagyon gyakran a hátunkba kerülnek, és arra is érdemes odafigyelni, hogy bizony ők sem süketek, sőt, még csak nem is vakok. Többször előfordult, hogy egy óvatlan lövés után jóval távolabb álló rondaságok indultak el felém, így az elsőre könnyűnek tűnő harc majdnem az én elhalálozásommal végződött. Sajnos sok a szkriptelt egység, a tankok pl. mindig ugyanazon az útvonalon közelítenek meg minket, így ha elsőre nem is sikerül átmenni rajtuk, másodjára már tudni fogjuk, honnan fognak támadni.

Pixelsóder. A grafika rengeteget fejlődött az egy évvel ezelőtti állapothoz képest, az első pálya elindításakor csak nyomokban emlékeztetett a bétára. A pixel shaderrel megvalósított vízfelület eszméletlenül jól néz ki, a tükröződések és a pont megfelelő mértékű átlátszóság ritkán látott élethűséget kölcsönöz a tenger feletti repüléseknek. A bump mappel megvalósított domborzat egészen jól néz ki nagyobb távolságról, illetve a levegőből, de a földön állva a környezet néhol sivárnak, egyhangúnak hat. A tereptárgyak nagy része viszont szétlőhető, ez pl. az őrtornyok esetében meglehetősen pozitív, jó látni, ahogy a fentről lövöldöző őrszem szépen alávitorlázik... A játék leginkább a memória mennyiségére kényes, fél giga alatt nem érdemes komolyabban foglalkozni vele (valamit valamiért, a töltögetésmentes játékmenetnek megvannak a maga hátrányai), de egy giga mellett érzi igazán jól magát.

A Breed: B1-Homecoming remek első próbálkozás a Brat Designstól, főleg a motorját érdemes alaposabban szemügyre venni. A járművek használata miatt egy ideig talán fel sem tűnik, hogy Breed gyalogos egységből jó, ha öt különböző létezik, és ez egy idő után monotonná teszi a játékmenetet, nem beszélve arról, hogy nyoma sincs különböző viselkedésformáknak vagy gyenge pontoknak. Az irányítás kellemes, a történetvezetés elmegy, a küldetések kellően változatosak. Mégis, hiányzik belőle az a szikra, amelyik a Halót évekkel ezelőtt naggyá tette. A trónfosztás tehát elmaradt, de mindent összevetve a Breed jó játék, érdemes leülni mellé, még az is lehet, hogy megtetszik.

Hunor

Pro: csapatalapú; Mercury engine; járművek; jó pályatervezés

HANGULAT	20	25
JÁTSZHATÓSÁG	22	25
EREDETISÉG	07	10
GRAFIKA	17	20
AUDIO	08	10
ÉLETTARTAM	08	10

GÉPIGÉNY
PIV 1000, 256 MB RAM, 1.2 GB HDD

ÖSSZESEN
82%

Kontra: egy idő után unalmas; AI butaságai; egysíkú Breed egységek

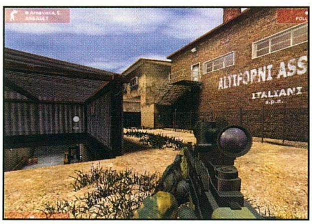




Lord of the Rings - The Return of the King

Gandalf négyesszintű képességeinek engedélyezése: Menjünk a pause képernyőre (ESC), majd tartsuk lenyomva egyszerre a bal oldali CTRL, ALT és SHIFT billentyűket, miközben begépeljük a numerikus billentyűzeten az alábbi kódok egyikét. Fémes hang szólal meg, ha sikerült elvégeznünk.

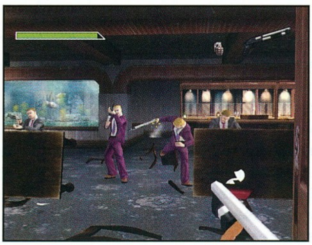
7754	gyógyítás
8967	minden fejlesztő cucc
7795	korlátlan nyílvessző
7578	sérthetetlenség
6874	Gandalf négyesszintű képességei



Rainbow Six 3 - Athena Sword

Játék közben lépjünk be a konzolba (~), majd írjuk be a kódokat.

rescueHostage	túszok azonnali kiszabadulása
disarmbombs	bomba hatástalanítása
deactivateIODevice	telefon hatástalanítsa
disableMorality	morál kikapcsolása
All	valamennyi útvonal megjelenítése
Godterro	ellenség sérthetetlen
TSurrender	ellenfél feladja
Godall	mindenki sérthetetlen
Godhostage	túszok sérthetetlenek
PlayerInvisible	játékos láthatatlan
Killpawns	ellenfél kihalása



Bad Boys 2

A főmenü előtti kezdőképernyőn az alábbi lépéseket tegyük meg a megfelelő billentyű lenyomásával: szóköz, D, D, A, A, Q.

Ezek a billentyűzetkiosztás alapbeállításaira érvényesek.



Far Cry demo

Játék közben a szokásos konzolba lépést követően (~) a TAB kilistázza lehetőségeinket, melyekkel könnyíthetünk a játékon.

Sérthetetlenséghez a farcrydemo/scripts/default mappa Gamerules.lua fájlt kell egy szövegszerkesztőbe töltenünk (Jegyzettömb).

Keressük meg a következő sort:

ai_to_player_damage = 1, 1, 1, 0.5, 0.5, 0.5

Javítsuk ki az értéket: 0, 0, 0, 0.0, 0.0, 0.0

NitroFamily

Játék közben nyomjuk el a (~) billentyűt, majd írjuk be az alábbi kódokat:

please god	sérthetetlenség
please money	99999 $

Painkiller

A konzolon kiadható parancsok listája látható az alant húzódó sorokban.

GOD, GIVEALL, EXIT, SHOWWEAPON, SERVER, FOV, MSENSITIVITY, MAP, JOIN, MSMOOTH, TPP, PLAYERPREDICTION, CAMERAINTERPOLATION, HUDSIZE, QUIT, FRAGLIMIT, CROSSHAIR, TIMELIMIT, SPEEDMETER, BULLETTIME, POS, ROT, DIDELTASCALE, WEAPONSPECULAR, USEDINPUT

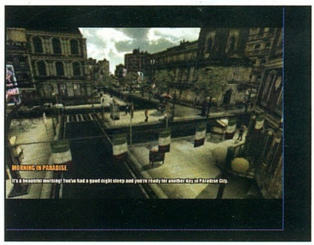
Zuma Deluxe

A labda lassítása érdekében nyissuk meg egy szövegszerkesztővel a játék Zuma Deluxe!\levels\ mappájában található "levels.xml" nevű fájlt.

Keressük meg a lassítani kívánt szinthez tartozó sort.

Lvl11 jelentése: 1-1 szint. Az itt található 0.5 értéket állítsuk 0.2-re, majd mentsük el.

Ne keverjük össze a level11-et tartalmazó sorral!



Gangland

Nyissuk meg a játékhoz tartozó Program Files\Mediamobsters\Gangland\config mappában található user.ini nevű szövegfájlt.

Mentsük el úgy a fájlt, hogy a következő két sor szerepeljen benne:

[Game]

CheatCmds = 1

Ha ez megvan, akkor indítsuk el a játékot, majd a konzolba belépve (~) üssük le a TAB billentyűt. Ez kilistázza a kiadható csalásokat.

Cheat.ammo	lőszer
Cheat.visibility	a teljes város láthatóvá válik
Cheat.invincible	sérthetetlenség
Cheat.money	pénz áll a házhoz
Cheat.recruit <x>	egy tag felfogadása létszámkorlátozás nélkül, ahol <x> értékei közül néhány: bouncer, streetgirl, henchman





Ahoy! Kamikaze két óránál!

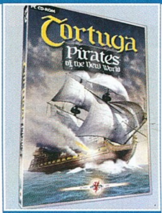


A ballasztba is rumot töltünk.

TORTUGA

INFOBOX

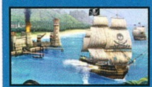
Kategória: akció • **Kiadó:** Cenega • **Fejlesztő:** Ascaron Entertainment • **Web:** www.ascaron.com



- **Spanyol kincses flották, hírhedt kalózok, hatvan karibi város és számos sziget vár felderítésre, kifosztásra.**
- **A nyitott végű játékban a hírnév felé számos, szabadon választható úton juthatunk el.**

Aréna:

Port Royale 82%



Sea Dogs 87%



Pirates! 95%



A játékot fejlesztő Ascaron neve lassan összeforr a kék tenger, a fehér vitorla és a zöld part együttes hangulatával. A Patrician trilógia és a második részét váró Port Royale sorozat ékes bizonyítékai, hogy egyes témákat érdemes újra és újra elővenni. Ez a téma jelen esetben pedig abban a játékban gyökerezik, amelyet az elmúlt évek kalózlobogós játékairól szóló írások egyöntetűen megemlítenek, ami nem más, mint Sid Meier örök etalonként fennmaradó alkotása, a Pirates!.
A Pirates! első kiadása 1987-ben jelent meg, ami valószínűleg olvasóink nagy részének kívül esik aktív számítógépes korszakából. Erre való tekintettel akár mellőzhetnénk is a patinás, múlt századi darab emlegetését, ám egy okunk mégis van rá.

A Tortuga, bár egyenesen következik a fejlesztők eddigi munkáiból, mégis furcsán kilóg a stratégiai vonulatból. A hajózás módja, látványa szinte megegyezik a Port Royale-ban tapasztaltakkal, a játék felépítése azonban - bár az említett játék is merített belőle gazdagon - azonos a 17 éves Pirates! minden elemével. Ezért hát lássuk, mi volt a titka oly sok feledhetetlen kalandnak és lehet-e esélyünk újabbakra a Tortugának köszönhetően.

A Pirates! varázsának egyik titka a nyílt játékmenet, amelyben nincs meghatározva végső cél. A kaland addig tart, amíg vissza nem vonulunk kockázatos életmódunkból. Ekkor szembesülünk életünk alkonyának körülményeivel, aminek minősége kalandozásunk alatt gyűjtött személyes vagyonunktól függ. A Tortuga ezt megtoldotta küldetésekkel, melyek teljesítésével léphetünk át másik korszakba, ahol némileg átrendezett erőviszonyok között kell helytállni. Egy kisméretű hajó, néhány matróz és egy sovány erszény mindaz, ami felett rendelkezhetünk kalandunk kezdetén. A hazai kikötőből máris meglátogathatjuk a helyi kormányzót, aki bővelkedik jól fizető küldetésekben. Sikereinket nemcsak pénz, hanem a nemzet elismerése is követi. A ranglétrán így egyre feljebb jutva kaphatjuk meg azokat a feladatokat, melyek célként lettek megjelölve. No, de ne szaladjunk ennyire előre. Nézzünk körül a kikötőben.

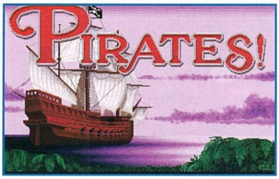
Mihez kezdjünk? A szigeteken és a kontinens partján található 60 város szolgáltatásai a kormányzói rezidenciától eltekintve azonosak. Aki nem pusztán saját szakállára kíván tevékenykedni, annak itt számos lehetősége nyílik kisebb küldetéseket bevállalni. Eleinte minden kínálkozó lehetőséget lelkesen elfogadtam, és fuvaroztam kereskedőket, kutattam hajóroncsok között. Némi ingázás után azonban kiderült, hogy ezek az unalomig ismétlődő utazgatások nagyon távol állnak a kalandozástól.

A kikötők piacain, a máshol alacsony áron beszerzett árufelésegekből is húzhatunk némi hasznot. Ez csendes, lassú módja a boldogulásnak. A gond mindössze annyi, hogy hajónkon nem bérből élő matrózok szolgálnak.

A szabad kalózéletnek is megvannak a maga szabályai. Ezek pontosan előírják, hogy a javakból milyen rész jut a kapitánynak és a

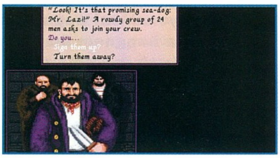
Az Őselem





Következzen néhány kép a Pirates! 1990-ben megjelent Amiga változatából. A párhuzam jelentős része már a Port Royale-ban is szerepelt, de miután néhány gazdasági és stratégiai elemet eltávolítottak belőle, csak a játékmenetet tekintve nem könnyű köztük különbséget tenni. A legnagyobb eltérés, hogy amikor megcsáklyáztunk egy hajót, a csata kimenetelére a két kapitány közti párbaj is hatással volt. Ez volt a másik akció rész a hajócsata mellett.





Teljes játék a DVD-n: PiratesII. A Pirates utánzata, grafikailag és játékmenetben is szinte megegyezik az eredetivel.

legénységnek. Akik pedig hajónkon velünk tartanak, nem fogják nézni évekig, hogy jófajta gabonával és gyapjúval a raktérben ringatózunk a part menti vizeken. Legénységünk nem várja meg visszavonulásunk idejét, ezért ha magunk nem osztjuk fel a zsákmányt időnként, akkor képesek, és lelépnek vele.

Bizonyos kikötőkben a kincses ládikát választva tehetjük újra lelkes tengeri kutyákká embereinket. Az osztozkodás számunkra mindig keserű újrakezdés. A kezdőtőkén kívül flottánk csak egyetlen hajójával folytathatjuk utunkat. Jól látszik tehát, hogy kalmáréletettel sem fogunk felkerülni a hét tenger ördögeinek listájára.

A pénz tehát nem létkérdés. Mit tehetnénk hát, ha egy gyapotföld mellé még nem telepednénk le élvezve a karibi napsütés és a jó koktélok áldásait?

Hajkurásszunk hát hírnevet, elismertséget, lehetőleg minél több nemzet szolgálatában!

A kormányzói feladatok teljesítésével nemzete előtt egyre nagyobb elismertséget szerezhetünk, ami egyre közelebb vezet bennünket a játék elején kijelölt célhoz is. Talán az sem mellékes, hogy ily módon erszényünk is hamar vastagra duzzadhat. A feladatok egy része ó, jaj, véres tengeri ütközetekben való részvételt kíván. Ha éppen ez az, amit már alig bírtunk kivárni, akkor csak egyetlen apró gond merülhet fel, vagy inkább le. Kalandozásunk kezdetén hajónk egyárbocos kis csónak, mindössze 8 ágyúval. Nagyobb hajók ellen több szempontból sem életbiztosítás. Felhagyva tehát kereskedő és szerencsevadász ambícióinkkal, essünk neki kisebb, majd egyre nagyobb hajóknak, hogy elfoglalva saját kis flottánkat erősítsék. A kényszerű osztozkodások során a legnagyobb hajókat megtartva szép lassan mi leszünk a Karib-tenger rettegett kapitánya.

Sortűz jobbról, balról. A Patrician és a Port Royale alapjain nyugvó tengeri ütközetekben egyetlen hajót irányítva szállhatunk szembe a legfeljebb öt ladikból álló flottákkal. A fontos muníció mellett legénységünk létszámának feltöltése is melegen ajánlott a csaták előtt. Minden találat magával ragad néhány tengeri rókát, és a csáklyázáskor nagy szükség van a létszámbeli fölényre. A hajó irányítása túl egyszerű, ezért hamar kiismerhetjük az alkalmazható taktikákat. A kormányzás mellett három lőszertípus közül választhatunk. A vitorlákat szaggató láncos golyóbisok a hajó menekülési lehetőségét kurtítják az árbocokkal egyetemben. Az apróbb lőszer a legénységet ritkítja, ami csáklyázás előtt jó gyakorlat. A nagyméretű lövedékek lékeket ütve a hajók hullámsírba temetésében jeleskednek.

Nagy hiba a Pirates!-től eltérő üldözés. Egy kisebb vízfelület közepén helyezkednek el a hajók a csata kezdetén. Aki a terület szélét eléri, az lelépett. Mivel mindig van valamilyen szélirány, a hajót ráfordítva könnyen meg lehet lépni, anélkül hogy bárki is ágyúkkal tűzdelt oldalát tudná felénk fordítani. Az alapműben el kellett érni egy bizonyos távolságot az üldözőtől ahhoz, hogy a csata véget érjen, vagyis lehetett üldözni.



Hála a m?holdas navigációnak, nem fogunk eltévedni.

A begyűjtött hajók eladása bőségesen fedezi fontosabb hajóink javítási költségeit. Éppen ezért politikai játszadozásunk legfontosabb célja, hogy a dokkok elérhetőségét biztosítsuk. Amelyik nemzettel csúnyán összerúgjuk a port, az elzárja előlünk a kikötői piacot és a hajójavítót. Némi pénz és szolgáltatás fejében persze minden bűnünk eltörölhető.

Új vívmányunk: a klónozás. A Tortuga igazi fércmű. Fogták a Port Royale-t, és kivagdostak belőle mindent, ami bonyolítja a játékmenetet. Igyekeztek mindent a legpontosabbban átvenni a Pirates!-ből, talán ebben látták a siker egyetlen zálogát. Sajnos, ami egyszer megtette, az ma már kevés lehet. A játék számos nem is említett érdekességet és lehetőséget tartalmaz, de olyan rossz egyensúlyban, ami megkérdőjelezi értelmüket. A célravezető leghatékonyabb tevékenység a kalózok irtása. Talán nem véletlen, hogy a karibi térséghez közeli földrészen éppen Kalózvadász néven került ugyanez a játék a polcokra. A Tortuga név jól cseng ugyan, de a játéknak semmi köze a kalózszigethez és legendáihoz. Mivel az elcsípett ötletekhez nem sikerült kellő súllyal hozzájárulni a - Patrician miatt egyébként tiszteletre méltó - fejlesztőknek, számomra nem jelentett többet, minthogy néhány órára felelevenítette az egykori Pirates!-ben szerzett emlékeimet. A Tropico2 ötleteiből is elorozva néhányat azt hiszem, figyelemreméltó elegy kerülhetett volna ki.

A történetnek ezzel azonban nincs vége, hiszen mások is dolgoznak a legenda felélesztésén. A Firaxis honlapján a fejlesztés alatt álló játék nevénél a következő olvasható: Sid Meier's Pirates 2.

Yikes!

Nincs más hátra, mint reménykedve tekinteni a horizont felé, ahol hamarosan feltűnik a Port Royale 2 és a Pirates 2.

Lázi

Köszönet a magyar kézikönyvért!

A játékon túl kellemes kihívást jelentett a kötőjelek nélküli, ám elválasztásokkal tarkított kis kézikönyv megértése. Igazi kalózos nyelvezetre utal, hogy az install szócskát letöltésként olvashatjuk a megszokott telepítés helyett. Egy kalóz nem játszik gyári játékkal, hógyispersze! Letölti azt. Köszönet a vidám percekért, melyek okozói közül a következő mondat viszi el a pálmát: "A bal oldali egérgomb megnyomásával tudsz az ágyukkal tüzelni." Ez egy igazi Zsírharang! Értitek, ugye? Felkapják a priccseket, és szülövedékekkel sorozzák meg az ellenséget.

Pro: Ez a műfaj soha nem megy ki a divatból. Látványos hajócsaták.

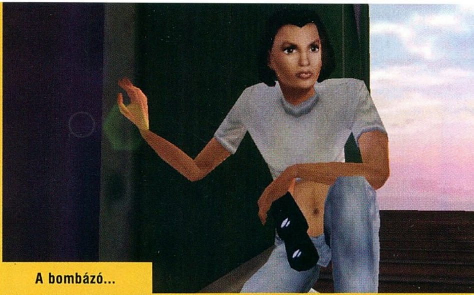
HANGULAT	21	25
JÁTSZHATÓSÁG	16	25
EREDETISÉG	02	10
GRAFIKA	13	20
AUDIO	06	10
ÉLETTARTAM	08	10

GÉPIGÉNY
PII 450, 64 MB RAM, 500 MB HDD, D3D

ÖSSZESEN 66%

Kontra: Rosszul kiegyensúlyozott játékmenet. Nem lehet a szárazföldre lépni. Ha kicsik vagyunk túl sokan támadnak..



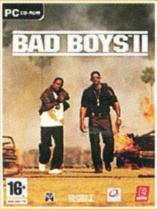

A bombázó...


Részlet a visszafogott minőségű összefogó videókból.

BAD BOYS 2

INFOBOX

Kategória: TPS • **Kiadó:** Empire Interactive • **Fejlesztő:** Blitz Games • **Web:** www.empireinteractive.com



- tíz gombos kezelés;
- mentés- és multihiány;
- zéró agykapacitás-igény;
- ásítás

Aréna:

Dead to Rights 60%



T. Mutant Ninja Turtles! 63%



Crazy Taxi 3 45%



Szelíd, andalító, lágyan elfordító ismertetőt szerettem volna a nyomdával papírra vetetni a Bad Boys 2-ről, de sajnos be kellett látnom, most nem ez a hangnem ömlik belőlem: rohadt egy fattya mind a film, mind a játék a tömegkultúrának, sajnálom, hogy létezik, boldogabb lennék a hiányával. Persze a filmben amellett, hogy gyakorlatilag mindent, ami csak romboló hatást fejthet ki, összezsúfoltak egy átlagos város évi összköltségvetéséért, találhatók pozitív elemek. Például, hogy – lássátok objektivitásom – nem a sorozatgyilkos drogbáróval, hanem a rendőrökkel szemben próbál szimpátiát ébreszteni... igen, mint rejtett társadalomformáló küldetés, ez kétségtelenül szép. De a játék még a két szuperszimpatikussá vált vagány, szellemes, laza tagot is utálatossá teszi!

Ráadásul úgy, hogy ők még csak az arcukat sem adják a játékhoz. Hogy Willnek, Martinnak és a többi szereplőnek csupán az egykor szebb napokat látott Empire nem volt-e hajlandó megfizetni a meg nem térülő extragázsit (velük-nélkülük ugyanúgy fogy a program, ha a dobozon a képüket látni), vagy ők tartották túl kisstílűnek a projektet, lényegtelen rejtély, az eredmény viszont egy újabb „csak a név, és semmi több" adaptáció. Miamin és a stíluson kívül gyakorlatilag sehol sincs átfedés a film és a szoftver között; akik netán arra számítanak, hogy újrajátszhatnak egyet a moziban látható, kétségkívül látványos jelenetek közül, mondjanak le róla! A koncepció gyakorlatilag a gusztustalan alapterméken való még gusztustalanabb élősködés csak annyi pénzt befektetve, amennyivel a vásárlót már át lehet vágni. Így a játék – még a komikusan ható szánalmasság határait is átlépő – történetében helyet kap az orosz maffia, a haitiakat, kubaiakat idéző figurák, a helyszínek közül pedig sok emlékeztet a filmben látottakra. Épp annyira, hogy a hirdetés információi közt megfontoltan elhallgatva, pár átgondoltan fényképezett (még a karakterek leleplező képes felét sem mutató) screenshot mellett fel se merüljön annak a gyanúja, hogy a Bad Boys 2 valójában független, D-kategóriás lövöldözés. Hogyan másként is lehetne minősíteni mindezt, mint: ügyes. Engem speciel cseppet sem háborított fel – high budget shit – low budget shit, oly' mindegy, melyiktől kell megpróbálni megvédeni titeket. Bár mégsem, utóbbitól könnyebb. Vagyis a játék alacsony költségvetésű volta gyakorlatilag pozitívum.

DVD ROM
- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csalás
- **Animáció**
- Vágatlan

No, lássuk tárgyilagosan, mitől olyan szomorkás a hangulatom! Az alany természetesen tipikusan konzolra-szült, de akadnak rendes fiatalok még manapság? Tízgombos kezelés, mentés- és multihiány, zéró agykapacitás-igény, ásítás. Megszoktuk. Az öt fejezetben nincs más feladatunk, mint hol az egyik, hol a másik zsaruval lelőni az elénk kerülőket, még társunkra sem feltétlen ügyelve – természetesen szintvégenként egy-egy főgonosszal számolva. Semmi filmet idéző lopakodás, menekülés, autósüldözés, de még csak alagútásás sem, pusztán fásult puffogtatás. Ehhez a gránátokat nem számítva egyszerre két mor-

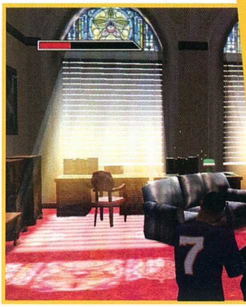
dályt tudunk cipelni a – ha jól számolom – nyolcas választékból (a fegyverek típusainak száma persze ennek a fele). Derék dolog a friss és üde fedezékrendszer, melynek neve bizonyos előre kijelölt pontokat takar, ahol az irányított fickó gombnyomásra meglapul, és előhajolva first personból tud golyót szórni. A gyakorlatban ugyan ezerszer használhatóbb, ha fedezékek mögé egyszerűen beguggolunk, mert sem a célkereszt, sem az ellenfelek nem helyzetérzékenyek. Mesterséges intelligencia gyakorlatilag nincs a programban, csak előre letárolt rutinok. Ha egy bizonyos pontot átlépünk, az ellen befut, elfoglalja a helyét, szabályos időközönként használja a fedezékeket, vagy odébb lép párat; ha a látóterébe kerülünk, lő, ezen kívül semmi. Így guggolva kényelmesen becélozhatjuk a fejét, fél másodperc alatt kiegyenesedhetünk, meghúzhatjuk a ravaszt, majd mielőtt a golyók elérnének, visszaguggolhatunk. Ettől függetlenül az innovációt értékeltem, nem véletlenül kapta azt az egy pontot az eredetiségnél.

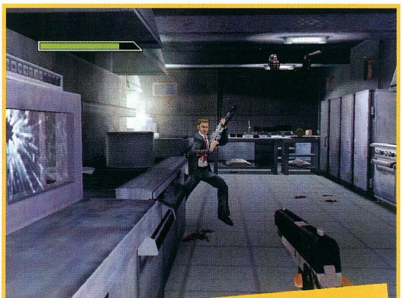
A film a maga majd' 2 és fél órájával túl hosszúnak számított – a fejlesztők is így találhatták, mert a játékba sem kalkuláltak többet. Legjobb (ill. legrosszabb) esetben első nekifutásra (másodszorra csak mazochista perverziókkal megverve lehet nekifutni) legfeljebb 3-4 óra sajtolható ki a programból, igaz, ebbe még nem számoltam bele azokat a plusz heteket, amelyeket a jutalmul menüpontba gyűjtött különböző bizonyíték- és ellenfél-fényképek vizsgálatával tölt el mindenki, aki tisztességesen akarja végezni a dolgát. Persze akarja a halál – valójában megértem, hogy a Blitz emberei nem kívánták hosszabbra nyújtani ezt a szerencsétlent. Nekik is van lelkiismeretük, meg... ki az egyáltalán, aki ezt egy böjtölő firkászon kívül végigjátssza? Ami a legtávolabb került a moziban láthatótól, az kétségtelenül a látvány. Míg ott percenként robbant fel egy ház vagy esett rá egy hajó egy kocsira, a játék roppant szolidan kezeli a területet. Igen, most jön a mosott-szögletes-fakó-élettelen sor, megtoldva a rövid belátható területek, szegényes effektek pontokkal – kivétel utóbbi alól a réseken beszűrődő fény, melynek megdöbbentő minősége előtt fejet hajtok. Amennyire vágytam eddig Miami meglátogatására, annyira ment el tőle most a kedvem. Persze... ez is felfogható pozitívumként (meglepő, mekkora optimizmus lappang bennem). Mint azt hangsúlyoztam, az eredeti színészek sem megjelenésüket tekintve, sem hangjukat hallva nem hozhatók kapcsolatba a játékkal – ez az állapot az olcsó poénok mellé olcsó hangjátékot is teremt. A zene ellenben király! Vége.

Lucas Z



„A koncepció gyakorlatilag a gusztustalan alapterméken való méggusztustalanabb élősködés csak annyi pénzt befektetve, amennyivel a vásárlót már át lehet vágni."





„Valójában megértem, hogy a Blitz emberei nem kívánták hosszabbra nyújtani ezt a szerencsétlent... valami lelkiismeret azért beléjük is szorulhatott."



Empire Interactive

„Az Empire Interactive a világ egyik legeredetibb és legsikeresebb játékszoftver-kiadója. Sikerünk egyszerűen annak köszönhető, hogy immár 14 éve következetesen képesek vagyunk egyenletesen kitűnő minőségű programokat megjelentetni. Ennek az eredménynek a felmutatására igen kevés kiadó képes." A hivatalos idézetben foglaltaktól ugyan pár árnyalattal eltérően látom az Empire sikerének kulcsát, de tény, hogy voltak idők, amikor e név nem a ravasz (aljas?) marketinggel megtámogatott szemeteket juttatta a játékosok eszébe. A londoni székhelyű, 1987-ben alakult cég eleinte csak fejlesztéssel foglalkozott, kiadói részlege mai nevén az Entertainment International és az Oxford Digital Enterprises '89-es fúziója által jött létre. Átütő sikert a már sokat emlegetett Dragon's Lair sorozattal érték el, melyből elég tőkét kovácsoltak ahhoz, hogy a máig domináns licencgyűjtögetős technikába foghassanak. A '90-es évek elején szerződésben álltak a Disney-vel, a Hanna Barberával, a nálunk kevéssé ismert Sullivan Bluth-szal és nem utolsó sorban a Lucasfilmmel. Az így szerzett jogok elsősorban kisebb gyermekekhez címzett platformjátékok termelésére nyújtottak lehetőséget, de a Vadászat a Vörös Októberre könyv-film párost is ők vitték monitorra. A jellemző műfajból már sejthető, hogy a kezdetektől a konzolok piacát preferálják, PC-n a legjelentősebb nevük szubjektív megítélésem szerint a Pro Pinball sorozat.

Pro: csodálatos résen-beszűrődő-fény-effektus

HANGULAT	13	25
JÁTSZHATÓSÁG	14	25
EREDETISÉG	01	10
GRAFIKA	11	20
AUDIO	06	10
ÉLETTARTAM	03	10

GÉPIGÉNY
PIII 500, 128 MB RAM, 400 MB HDD

ÖSSZESEN
48%

Kontra: Bad Boys stílus, még kevesebb értékigénnyel





Csendélet naplementével, túszokkal, kommandósokkal

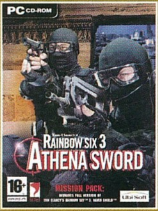


Pedig itt még vissza is fogtuk magunkat

RAINBOW SIX 3: ATHENA SWORD

INFOBOX

Kategória: taktikai FPS • **Kiadó:** UbiSoft • **Fejlesztő:** UbiSoft • **Web:** www.raven-shield.com



- 8 új küldetés
- 8 új multiplayer pálya
- Még nagyobb szavatosság

Aréna:

Rogue Spear: Black Thorn 79%



Ghost Recon: Desert Siege 82%



BHD: Team Sabre 75%



Az Ördög nem alszik. És ha ő nem teszi, akkor a szolgái sem fecsérlik ilyen földi léhaságokra az idejüket, s fent maradó temérdek szabadidejükben mindenféle gonosz terveket barkácsolnak, amelyeket szeretnének végre is hajtani. Az előző részben megismert náci csoportot ugyan likvidáltuk, de azért maradt még szabadlábon néhány tagja, akik úgy vélték: „Jó kis terv ez, ne hagyjuk má' elsikkadni..."
A cél egy Nagy Bumm előidézése valamelyik valamirevaló nagyvárosban – lehetőleg minél több ártatlan civil égbe repítésével egyetemben.

A gondolatot tett követi. Irány a mediterrán térség – hidegben nem olyan jó móka a terrorizmus –, és munkához látnak. Túszejtés, robbantások és egyéb ilyesféle, nem épp felebaráti cselekedetek alkotják a repertoárjukat.
De, mint tudjuk, ezek illegális cselekmények (aki ezt esetleg nem tudta, az most inkább lapuljon). Így a Szivárvány Osztag főhadiszállásán megcsörren a Piros Telefon. A parancs hallatán a Nagyszerűek paritytyára, lőhatlan gúnyára, kaszára-kapára kapnak, és már indulnak is, hogy körmére nézzenek az aktuális rosszfiúknak...

DVD ROM
- **Javítás**
- Demo
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csalás
- **Animáció**
- Vágatlan

Alpha – Felkészülés. Vannak olyan játékelemek, melyek mindig változatlanok maradnak, bármilyen dátumot is írunk. Ilyen például a Rainbow sorozat fő- és egyéb menüi. Némi ráncfelvarrást ugyan kapott, de megmaradt a jó öreg patinás darab. Nincs ezzel baj, működni működik. Az eligazítás, a csapatunk összeállítása – felmálházása már csukott szemmel megy a sorozat rajongóinak... Némi eltérést az új taktikai terv készítésekor tapasztalhatunk, de ez sem hordoz forradalmi újításokat. De nem is ez a lényeg, hiszen ezek a részek eléggé kiforrottak ahhoz, hogy megállják még ma is a helyüket, a hangsúly meg úgyis az ütközeteken van.

Bravo – Végrehajtás. A küldetéslemez nyolc új küldetést tartalmaz. Bevetéseink során Milánó, Monaco, Dubrovnik és Athén vendégszeretetét élvezhetjük – be kell vallani, nem valami hobbi-terroristák ezek, ilyen igényekkel...
Ha felcuccoltuk a bandát, és megtekintettük a taktikai térképet is, máris a csatatéren találjuk magunkat. A szimpatikus karakter bőrébe bújva nyomulhatunk az osztagunk élén, míg a többiek teszik a dolgukat. Ehhem. Teszik azok, csak épp sokszor a megvalósítás hagy némi kívánnivalót maga után. Mert ugye, hiába a taktikai rész felpiszkálása, bakáink néha igencsak szoros hasonlóságot mutatnak a lemmingekkel (tudjátok, azok a kis szőrös izék, akik néha nagy tömegben hajtanak végre kollektív öngyilkot). És a csapattagokra illik vigyázni, két okból is. Ad egy, ha túlélik a missziót, fejlődnek. Ad kettő, a halottak helyére kerülő Hurka Gyurkák nagyon képzetlenek, tovább nehezítik a dolgunkat.

Szóval, sok esetben talán nem épp taktikus, de mindenképpen hasznos döntés, hogy a bagázst lepauzáljuk, és megpróbálunk a húzósabb részeknél önjelölt Rambo módján intézkedni. Azért az hozzátartozik az igazsághoz, hogy az esetek

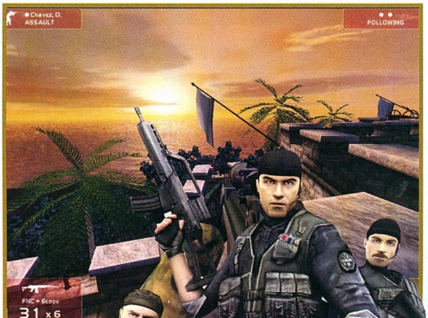


kb. 75%-ban embereink korrekt iparos munkát végeznek, köszönhetően a jól kidolgozott AI-nak. De a maradék 25% nagyon bosszantó tud lenni... Ám nem csak embereink esetenkénti sutasága miatt halljuk untig elégszer a „Mission Failed" kifejezést. Az ellen sem pihen, és várja, hogy ülő vadkacsaként levadásszuk.

Elbújik, és onnan szórja az áldást, gránátot pottyant a bakancsunk elé, és számos módon megnehezíti feladatunk teljesítését. Sajnos, rájuk is jellemző az a hullámzó teljesítmény, ami a mi fegyveres erőinket is elkapja olykor-olykor. Hol kilőnek kispisztollyal 500 méterről, hol a saját lábfejüket nem találják el egy shotgunnal. Ezek ugyan erős túlzások, de hajlamosak az ilyen megmozdulásokra. Hiba viszont, hogy a program könnyen kiismerhető. Például, amikor újrakezdünk egy küldetést, akkor 95%, hogy a csúnya bácsi pontosan ott áll, ahol az előző alkalommal.

A pályák tervezése hol cifra káromkodást, hol elismerő szavakat csal ajkunkra. Ugyanis életszerűek... Egy magasan, holmi szervizjárdán lapító sunyi puskás pillanatok alatt halott húst aprít alant sunnyogó kis olajbogyóinkból, és nem könnyű kideríteni, hol is rejtőzik. A szűk helyeket a hatalmas terek váltják folyamatosan magas szinten tartva az adrenalint, a figyelmünk nem lankadhat egy pillanatra sem, mert jön a „Retry action" ikonjának egérrel való megcirógatása.

Azonban, mint tudjuk, az igazi izgalmat és kihívást nem a single, hanem a multiplayer lehetőségek nyújtják majd. A tömeges hirignek eddig sem csekély számú térkép adott teret, de ez most tovább bővült 5+3 színtérrel. Öt a mediterrán területekről, míg 3 régebbi, nagysikerű pályák felturbózott verziója. Azon kívül hozzácsaptak még öt játékmódot is – gamer legyen a talpán, aki hamar megunja majd őket a Lan-partyk alkalmával.





Néhány szó a fegyverekről. Az eddig sem csekély számú golyóköpködők népes családja tovább bővült, így már összesen 64 mordály áll rendelkezésünkre. A megrajzolásuk és hangjaik hozzák az elvárt, magas szintet – ebbe nem tudok (és nem is akarok) belekötni. :)

Charlie – Megvalósítás. Itt egy kicsit bajban vagyok, mit is írjak... A játék ugye – küldetéslemez lévén – már meglévő alapra építkezik, települ. És ez az alap bizony nagyon erős, és folyamatosan karban is van tartva. „Minden natyon szép, minden natyon jó, mindennel meg fatyok elégedve..."

Azaz, mégsem. Lévén, hogy kaptunk némi többletet a Raven Shieldhez, meg még pár óra önfeledt, fogcsikorgató élményt.

DE hiányolom belőle azt a valamit, amire az ember fia/lánya azt mondja: „Ez igen..." Valamit, ami kicsit más megvilágításba, más dimenziókba helyezi kicsit a játékot, és nem csak hozzádobnak pár – tisztességgel megtervezett – új pályát, fegyvert...

De hogy ne csak siránkozzak: a grafikát kicsit tovább csiszolták, legalább a szemünk nem panaszkodhat... Minden helyszín egyedi, egyéni és valósághű. A múzeumban szinte sajnálja az ember dobni a gránátot, hogy az ott levő műtárgyak ne sérüljenek. A színvilág is nagyon széles spektrumot foglal magába: hol harsány és élettel teli, másszor meg lefejeljük a ládákat a jujj-sötétben, és elhasználjuk a muníciót, mikor árnyékokra tüzelünk.

Zulu – Levezetés. Mission Succesful. A Ubisoft ismét előrukkolt egy minőségi programmal. A siker garantált. Csak nem mindenkinél. A pénzügyi sikerben nincs kétségem, de a sorozat hardcore rajongói (köztük én is) picit furcsa szájízzel nézhetik a készítők listáját. Mert jónak jó, de nagyon rövid, és túl sok újdonságot nem hoz. Szabadítsd ki, hatástalanítsd, lődd le. Az ehhez hasonló volumenű játékok add-onjától azért többet vár a játékos.

Egy mondatban: tisztes iparos munka, ami minőségi minden oldalról, csak épp az a „szükséges plusz" hiányzik belőle. De mindettől függetlenül: kötelező darab :)

B-ChromE

Pro: Hozza az alapjáték feszültségét, színvonalát. A többjátékos mód szavatossága kitűnő

HANGULAT	21	25
JÁTSZHATÓSÁG	21	25
EREDETISÉG	07	10
GRAFIKA	17	20
AUDIO	08	10
ÉLETTARTAM	08	10

GÉPIGÉNY
PIII 800, 128 MB RAM, 1,6 GB HDD

ÖSSZESEN
82%

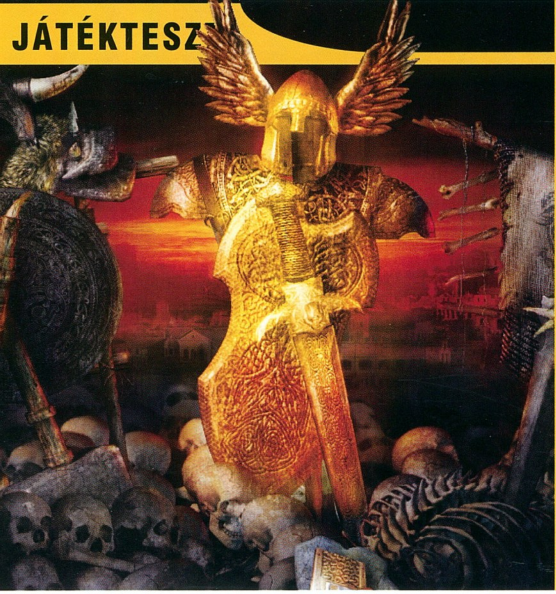
Kontra: Az egyjátékos rész pár óra. Az AI IQ-ja néha kriminális. Nem sok újdonságot hoz

Tom Clancy (1947-)

Tom egészen 1984-ig csak egy haditengerészetet szerető, hétköznapi bróker volt. Azonban a '84-ben megjelenő Vadászat a Vörös Októberre című könyv megváltoztatta az életét. A könyv hamarosan a sikerlisták élére került, sőt, maga Reagan elnök írt ajánlást hozzá. És a lavina beindult. Sorra jelentek meg a könyvei, és „megalakította" a techno-thriller elnevezésű műfajt. Könyvei nem csak az irodalomban taroltak, számos film is készült belőlük, melyek szintén beváltották a hozzájuk fűzött reményeket. Összesen mintegy 64 könyve, novellája jelent meg eddig. Népszerűsége ma is töretlen.

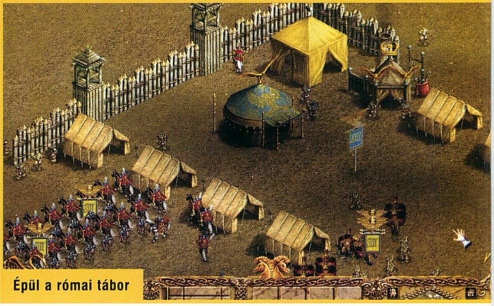
Ezt a sikert próbálta kiaknázni anno a Red Storm Entertainment is, amikor előrukkolt a Clancy nevével fémjelzett taktikai FPS-sel is, mely nagy sikert aratott. A sikersorozat (mint láthatjuk) könyvben-filmben-játékban egyaránt folytatódik...

www.fantasticfiction.co.uk/authors/Tom_Clancy.htm





A Rubicón innen

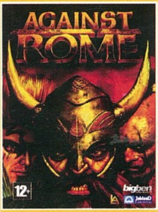


Épül a római tábor

AGAINST ROME

INFOBOX

Kategória: stratégia • **Kiadó:** JoWood • **Fejlesztő:** Independent Arts • **Web:** www.against-rome.com



- 4 kultúra
- ókori környezet
- barbárkodás

Aréna:

Praetorians 80%



Celtic Kings 75%



Warcraft 3 97%



Minap, amikor a kora délután kivételes alkalommal épp egy bevásárlókocsira támaszkodva talált egy sorban, melynek utóvédjeitől már csak pár verébugrásra („pláne, ha tököt cipel") volt a kazah határ, akárcsak Douglas Adams egyik teremtményét, engem is furcsa érzés kerített hatalmába. Egy röpke pillanatra úgy éreztem, hogy jól áll nekem az a fajta fejfedő, amelyikből húszcentis ökörszarvak meredeznek az ég felé, és többször is mosolyra görbültek ajkaim, amikor a húszkilós falbontó kalapács alternatív felhasználási területeit vettem sorra szabadulásom tekintetében. Ez alapvetően két dologra vezethető vissza. Az első felállás szerint eme cikk szerzője retardált, a társadalmon belüli együttélés alapvető szabályait betartani képtelen, antiszociális egyén, akiről ha filmet forgatnának, azt a filmszínházak alighanem az Összeomlás 2 cím alatt vetítenék. A második lehetőség, hogy egy pillanatra aktiválódott bennem valamelyik vizigót, kelta, germán, vagy a jó ég tudja, milyen barbár felmenőm látens génje, amelyik egy röpke pillanatra közös nevezőre hozta személyiségemet Asterixével és Obelixével. A hasonló látens génekkel rendelkezőket célozta meg a JoWood is, amikor piacra dobta az Independent Arts második játékát, az Against Rome-ot. A többieknek meg még mindig ott van a Postal 2.

Az Against Rome klasszikus RTS, amelyben a táborukból portyára induló teuton (germán), kelta, illetve hun harcosokat vezetve zúzhatunk be néhány impozáns római arcélt akkortájt, amikor a roskadozó Római Birodalom már csak komoly erőfeszítésekkel tudta megóvni az említett népcsoportok betöréseitől határait.

Az ötlet nem rossz, elvégre az eddig megjelent játékokban néhány kivételtől eltekintve többnyire csak a római hadsereg jól szervezett alakulatait vezethettük harcba a rendszerint sokkalta szimpatikusabb őslakosság leigázása végett.

Barbár hordák. A redukált vizuális élményt nyújtó introban bájos kis vaskori életképet tekinthetünk meg arról, hogy a római legionárius sem feltétlenül legyőzhetetlen eleme az ókor csataterének – katarzis elmarad. A Praetorians animációi messze lendületesebbek és látványosak voltak, hogy hasonló területről hozzak fel példát. Tulajdonképpen összehasonlíthatnám a WarCraft 3 videóival is, de az úgy vélem, nem lenne kimondottan fair. A képkockákat követő menük koponyás-húscafatos-kisbaltás kompozícióiért több vérmesebb trash metál zenekar is könnyeivel küszködve könyörögne lemezborítóra történő nyomtatás céljából.

DVD ROM
- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- **Háttérkép**
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan

A tutorialt, habár meglehetősen körülményes és a legkézenfekvőbb dolgokat is képes hosszú, bővített mondatokban fejtegetni, mindenképp javasolt végigszenvedni, tekintve,

Kelták

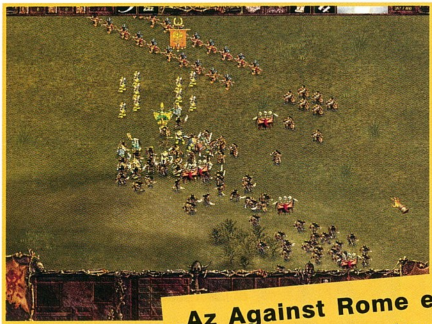
A Kelták a bronz és a vaskori Európa a Brit szigetektől a Kárpát medencéig fekvő területeit benépesítő népek voltak. Kifinomult fémművesség jellemzi kultúrájukat. A kelták, akiknek latin gallus elnevezéséből származik a gall kifejezés, i.e. 386-ban Róma ellen fordultak, és miután az Allia melletti ütközetben tönkreverték a római sereget, felprédálták Róma városát, sok évre visszavetették ezzel az akkor még csak erősödő városállam fejlődését.

Hunok

A Hunok ázsiai eredetű, lovas nomád nép. Birodalmuk Attila néven ismert fejedelmük uralkodása alatt érte el legnagyobb kierjedését. A Kelet-római Birodalommal sarcot fizettettek, az akkor már hosszú idők óta haldokló Nyugat-római Birodalomnak pedig megadták a kegyelemdöfést. Attila hirtelen bekövetkezett halála után a hun birodalom felmorzsolódott, ahogy néhány évtizeddel később a nyugat-római is.

hogy a játékmenet egy-egy elemének megfejtése e nélkül jelentős időt venne el életünkből. A hadjáratmód mellett játszhatunk történelmi ihletésű ütközeteket, illetve egy Open Ended névre keresztelt játékmódot, amely tulajdonképpen egyfajta deathmatch. Ez utóbbit választva lehet egyrészt legjobban kiismerni a játék sajátosságait, másrészt leggyorsabban megunni az egészet. Természetesen van multiplayer lehetőség is helyi hálózaton, direkt internetes kapcsolaton vagy Gamespyon keresztül.

A játékmenet erősen báziscentrikus. Főépületünk körül egy megszabott négyzeten belül építkezhetünk, ide húzhatjuk fel lakóházainkat, gazdasági épületeinket és szentélyeinket. A hasonló stratégiai játékokban megszokott gyűjtögetés helyett azonban ezúttal a Rise of Nationshöz hasonlóan mindössze arról kell gondoskodnunk, hogy egy adott épületben elegendő munkás végezze a dolgát, és hordja át termékeit a főépületbe, vagy egy közeli raktárba. Ebből is kitűnik, hogy az Against Rome fejlesztői igyekeztek inkább a trancsírozásra helyezni a hangsúlyt, ezen a téren azonban már jelentkeznek bizonyos gondok. Az élvezetes ütközetekhez ugyanis elengedhetetlen lenne, hogy az egymás ellen felsorakozó egységek győzelemre vezetéséhez kultúránként más-más taktikára legyen szükség. Az egységek persze ránézésre különböznek, de funkciójukat figyelembe véve néhány apróságtól eltekintve nem túl változatos a felhozatal.



„Az Against Rome egy klasszikus RTS, amiben a táborukból portyára induló teuton (germán), kelta, illetve hun harcosokat vezetve zúzhatunk be néhány impozáns római arcélt..."

Addig nem igazán feltűnő a dolog, amíg csak a római légiókkal találjuk magunkat szembe, ha azonban a többi barbár hordával kell megbirkóznunk a dominanciáért, már kezd egy kicsit kínos lenni.

Mióta volt szerencsém a The Entente nevű förmedvényhez, csínján bánok az olyan jelzőkkel, mint a rút, a ronda, vagy éppen az ocsmány. Ezért megadva a politikai korrektségnek is, ami jár, úgy fejezném ki magam, hogy az Against Rome látványvilága a kelleténél talán kicsit puritánabbra sikeredett, legyen szó mind a tájról, mind pedig a rajta felépült épületekről. Az egységek esetében pedig a kidolgozottságuk és mozgáskultúrájuk hagy némi kívánnivalót maga után. 1024*768-as felbontásban már rendesen megdolgoztatja látóidegeinket, mire meg tudjuk különböztetni Thor dúskeblű papnőit a mezei, szőrős, germán baltás gyilkosoktól. Lejjebb véve a felbontást 800*600-ra ugyanazokat a kivehetetlen szürkésbarna lihegő pacnikat látjuk, mint nagyobb felbontásban azzal a különbséggel, hogy ilyenkor már a termetesre hízott pixelek is nehezítik egységeink beazonosítását.

Nem olyan rossz ez... Mindezek ellenére az Against Rome a korszak és a téma kedvelőinek alighanem okoz majd néhány kellemes percet. Elvégre nem minden nap jelenik meg olyan játék, amelyikben a készítők külön gombot szentelnek a habzó szájú berserkerjeink által felprédált városok hangulatjavító célzatú porig égetésére.



„...rendesen megdolgoztatja látóidegeinket mire meg tudjuk különböztetni Thor dúskeblű papnőit, a mezei szőrös germán baltás gyilkosoktól."



SE

Pro: egyedi nézőpont

HANGULAT	20	25
JÁTSZHATÓSÁG	22	25
EREDETISÉG	10	10
GRAFIKA	10	20
AUDIO	05	10
ÉLETTARTAM	04	10

GÉPIGÉNY
PIV1400 512 MB RAM, 1,5 GB HDD

ÖSSZESEN
71%

Kontra: elavult grafika, kissé unlamas játékmenet





Olga megkebelez

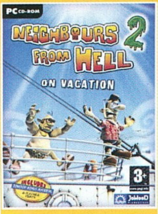


Anya, csak egy van?

NEIGHBOURS FROM HELL 2 - ON VACATION

INFOBOX

Kategória: puzzle • **Kiadó:** JoWooD • **Fejlesztő:** JoWooD • **Web:** www.neighbours-from-hell.com



- számos újítás
- 14 küldetés
- új szereplők

Aréna:

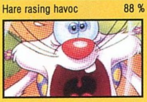
Ghost Master 79 %



Neighbours from Hell 67 %



Hare rasing havoc 88 %



Amikor először megkaptam a Neighbours from Hell első részének bétáját, le voltam nyűgözve, gondoltam, végre valami vérpezsdítő újdonság. A dolog szépséghibája csak az volt, hogy amikor a végleges verzió megjött, kiderült, hogy abban a játék szintén akkor ér véget, amikor elkezd érdekes lenni, azaz rettenetesen rövid. Ezért most is kicsit aggódva kezdtem neki a második résznek, bár tudtam, hogy 14 pályából áll...



Mindenki a fedélzetre! Az előző részben sokszorosan kikészített Flabby Fatso ez alkalommal vakációzni indul, méghozzá tengerjáró hajóval kel világkörüli útra, talán éppen azért, hogy megmeneküljön Woody csínytevéseitől – persze hiába. A nyaralásra nem csak Mutt (a kutya) és Chilli (a papagáj) kíséri el, hanem a hatodik epizódban csatlakozik hozzá enyhén szólva is kibírhatatlan, ám általa imádott (és rettegett) anyja is. Ne feledkezzünk meg Olgáról sem, ő az a hölgy, akiért Flabby mindent megtenne, csak hogy elnyerje kebleit, akarom mondani, kegyeit.

És végül velük tart Olga kisfia is, akit viszont a szomszéd úr utál, ezért igyekszik is ezt kimutatni, de úgy, hogy a dúskeblű amazon ne vegye észre, mert ha a kiskölyök ordítani kezd, a szelíd nőszemély dühödt fúriává változik.

Flabby körútja – melyet nyugodtan nevezhetünk tortúrának is – először Kínába, majd Indiába és végül Mexikóba vezet, míg el nem indul hazafelé, s még ha ez katasztrófába is torkollik, számunkra kiderül majd: lesz folytatás.

DVD ROM

- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- **Háttérkép**
- **Csalás**
- Animáció
- Vágatlan

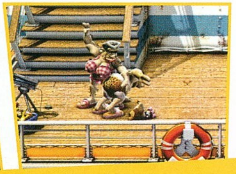


Interaktív képregény. A bosszantó valóságshow-ban nekünk megint Woody szerepe jut, akivel lehetőleg minél gyorsabban és úgy kell előkészítenünk csínytevéseinket, hogy a szomszéd egyre idegesebb legyen. A fokozatosan nehezedő pályákon rengeteg újdonság várja főhősünket és annak áldozatait is...

Az első változás, hogy Woodynak most három élete van, ezért ha Flabby vagy a mamája nyakon csípi a huncut fickót, akkor sincs vége a show-nak, csak veszít egy életet, ráadásul a rajtakapás jutalmaként elszenvedett püfölés után hősünk 5 másodpercig sérthetetlen, és ezt a lehetőséget egyes pályákon érdemes is kihasználni, mert ennek segítségével megszerezhető a mester-idegesítő kupa.

Ennek elnyeréséhez ugyanis folyamatosan bosszantanunk kell a szomszédot, hogy egyre idegesebb és idegesebb legyen, egészen, amíg annyira fel nem megy benne a pumpa, hogy a képernyő bal szélén látható kürt megszólaljon. Jutalmunk ekkor nem csupán a kürtszó, az agybajt kapott Flabby is mindenféle mókás dolgot követ el pl. megeszi a papu-









„Flabby világ körüli útja – melyet nyugodtan nevezhetünk tortúrának is – először Kínába, majd Indiába és végül Mexikóba vezet...”







csát, vagy összeveri a saját fejét!

A második, részben már említett változás, hogy most már két „ellenféllel” kell számolnunk, mert míg Olga és csemetéje ártalmatlan „tereptárgy” csupán, Flabby és a mamája bizony alaposan ellátja a bajunkat, ha megpillant bennünket. Szerencsére most is akadnak búvóhelyek, és mindkét áldozatunk (bár a mamát nem sok lehetőségünk lesz bosszantani) napi tevékenységében vannak pihenők, amikor alszanak, és ilyenkor baj nélkül elosonhatunk mellettük.



A program egyik nagy változása, hogy bizonyos tárgyak megszerzéséhez ügyességi minijátékot kell játszanunk (például amikor a húsforgató szerszámmal kiszedjük a rákot a homokból), ami abból áll, hogy a kurzorban tartott, fickándozó eszközt nem szabad kiengednünk a célkörből. Ha az mégis kicsúszna, időt és teljesítményt (zöld sáv) vesztünk, s ha kiemelkedően ügyetlenek vagyunk, Woody felordít, lelepleződik, és alapos verést kap (életet veszít).

Szintén újdonság, hogy bizonyos tárgyakat nem csak lehet, hanem kell is többször használni, sőt alkalmazhatunk trükkös kombinációkat is. Ezeknek a részleteknek a felfedezése általában nem szükséges a küldetés teljesítéséhez, de aki törekszik az összes trükk felfedezésére, és már nem talál új bosszantási lehetőséget, az elgondolkodhat több móka ötvözésén is.

Végül újdonság a közvetett büntetés is, ilyenkor nem felidegesítjük Flabbyt, hanem elérjük, hogy olyasmit tegyen, amiért a Mama vagy Olga alaposan elnáspángolja őt. Persze tette után ő is azonnal tudja, hogy mi következik – ilyenkor körmét rágva, rettegve várja, hogy megkapja a jussát (néha egész megsajnáltam szegényt!).

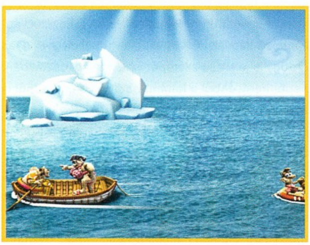


Neighbours from Hell – csapó 2! Azt kell mondanom, ez az epizód sokkal jobban sikerült, mint az előző, igaz, a NfH2 sem hosszú, néhány óra alatt végigjátszható. Az igazi értékét az újrajátszhatóság adja, hiszen versenyezhetünk az idővel, és érdemes törekednünk minden trükk felfedezésére is. Ahhoz, hogy minél gyorsabban minél idegesebbé tegyük Flabbyt, jó időzítésre és a pályák alapos ismeretére van szükség.

Sajnos a helyszínek egyike-másika egyhangú, csupán ismétli az előzőt némileg bővítve a bosszantási lehetőségek repertoárját. Jó lett volna legalább ezt kiküszöbölni!

Na, de nem mohóskodom, hiszen ez a program végül is budget kategóriában jelenik meg, így nem összemérendő az A csoportba sorolt társaival. Ráadásul a puzzle kategória kedvelői igazán nincsenek elkényeztetve, így örülnek minden agytornáztató percnek, pláne ha az enynyire szórakoztató is. Érdeklődve várom a következő részt, csak így tovább!

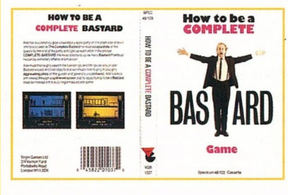
Lily



How To Be A Complete Bastard

A NFH sorozat alapötlete sem új a nap alatt. Hasonló koncepcióval még a hőskorban, 1987-ben jelent meg a Virgin programja, a How To Be A Complete Bastard (Adrian Edmondson azonos című sikerkönyve után szabadon). A játékban Ade szerepében egy hangulatos partit kellett tönkretennünk, méghozzá minél gyorsabban. Ismerős?

Ajánlott link: **www.worldofspectrum.org**



Pro: Humoros grafika. Hiánykategória.

HANGULAT	23	25
JÁTSZHATÓSÁG	22	25
EREDETISÉG	06	10
GRAFIKA	18	20
AUDIO	08	10
ÉLETTARTAM	02	10

GÉPIGÉNY
PIII 600, 128 MB RAM, 700 MB HDD

ÖSSZESEN 79%

Kontra: Túlságosan rövid.





Igazi remekmű! A Gloster Gladiator kívül-belül tökéletes.



Halálos hajsza mélyrepülésben...

IL-2 FORGOTTEN BATTLES: ACE EXPANSION PACK

INFOBOX

Kategória: repülőgép-szimulátor • **Kiadó:** Ubisoft • **Fejlesztő:** 1C Maddox Games • **Web:** www.il2sturmovik.com



- 31 új repülhető típus
- 6 új térkép
- online hadjárat

Aréna:

Lock On Modern Air Combat 81%



Combat Flight Simulator 3 79%



Jane's Attack Squadron 54%



P-51 Mustang, A6M5 Zero, Bf-110... a Második Világháború legendás repülőgépei. Az évek, sőt lassan évtizedek alatt több különböző szimulátorban is kipróbálhattuk már ezeket a típusokat, ám ezek a gépek hiába érdemelték ki, hogy örökre bekerüljenek a repülés történelemkönyvébe, a PC-s szimulátorok legjobbja, az IL-2 Forgotten Battles eddig nem adott lehetőséget a szobapilótáknak, hogy berepülhessék ezeket a típusokat. Ezt a hiányosságot orvosolja a hosszú, majd' egy éves fejlesztés után március elején kiadott Ace Expansion Pack (AEP), amely teljesen új légtérbe repíti az orosz fronthoz szokott játékosokat.

DVD ROM

- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan

Az IL-2 Sturmovik egyik legnagyobb előnye egyben legnagyobb hátránya is volt: a program az átlagos amerikai és nyugat-európai játékosoknak addig teljesen ismeretlen keleti front eseményeit dolgozta fel. Sokan rajongtak érte, hogy végre valami újdonság, sokan azonban fanyalogtak, hogy miért nincs a programban repülhető Mustang vagy Spitfire. A fejlesztők és persze a kiadó is rájött, hogy, bár a keleti front érdekes és izgalmas helyszín, a „nyugati" piacot azonban csak a már megszokott és kedvelt repülőgéptípusokkal lehet meghódítani. Második próbálkozásuk alkalmával már belekerült a játékba több új orosz és német típus mellett a P-47 Thunderbolt, a P-40 Warhawk, a Brewster Buffalo és a Hawker Hurricane is, valamint három új berepülhető terület: Finnország déli része, Lvov és Nyugat-Magyarország is. Ez lett minden idők legjobb repülőgép-szimulátora, az IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles.

A hatalmas siker arra ösztönözte Oleg Maddoxot és csapatát, hogy még nyugatabbra tolják a hadszínteret, és az Ace Expansion Pack már 31 új repülhető géptípust tartalmaz, melyek közül 12 a nyugati szövetségek légierejében szolgált!

Nézzük hát az új típusokat, hiszen rengeteg olyan repülőgép került a kiegészítő lemezre, amelyik rögtön heves szívdobogást okoz minden szimulátor-rajongónak. Sok új géppel találkozhatunk az AEP-ben, de akad olyan is, amelyik eddig is szerepelt a játékban, ám csak az AI repülhette azt. Kezdjük a már említett szövetséges gépekkel, azok közül is leghíresebbel, a P-51 Mustanggal. A USAAF legjobb vadászgépének négy változatát próbálhatjuk ki, ha feltelepítjük az Aces Expansiont: a legelső szériás P-51B és C változatot, valamint a nyugati front legjobbját, a D változatot, abból is két különböző szériát. A P-51 Mustang mellett a P-38-as „villás farkú ördög" is jelentős szerepet vállalt a légi csatákban, így nem meglepő, hogy ebből a lomha, de bivalyerős gépből is kipróbálhatunk két változatot. Hogy a brit Royal Air Force szerelmesei se csalódjanak, a Hurricane mellé megkapták a Spitfire négy 1942-43-ban szolgált változatát. A szovjet légierő kedvence volt a P-39 Aircobra továbbfejlesztéséből született P-63 Kingcobra, amely kis magasságon talán még a Mustangnál is jobb. A hab a torán az amerikaiak legelső rendszerbe állított sugárhajtású repülőgépe lett, az YP-80-as Shooting Star, így végre

valahára, méltó ellenfele akadt a németek Me-262-esének.

Persze azért a Luftwaffét sem kell félteni! A Shooting Star ellen olyan csodamasinákkal vehetjük fel a harcot, mint a Go-229 repülő szárny (amely ugyan soha nem repült éles bevetést), vagy a rakétamotoros Me-163. A német oldal legjobban várt típusa mindenképp a Messerschmitt művek kétmotoros Bf-110-ese, de nem szabad elfelejtkezni a Ta-152-es magassági vadászról és a duplatörzsű Bf-109Z-ről sem. A bombázópilótáknak a Ju-88-asból és a Focke Wulf 190-esből összeházasított Mistrelt valamint egy új típusú Stukát tudok ajánlani.

Mivel a háborút nem csak a Luftwaffe és a USAAF vívta, így a szovjet armada is bővült egy érdekes TB-3-as bombázóval, amelyik azonban bombák helyett két I-16-os Rata vadászgépet szállít a szárnya alatt. Belekerült a játékba a japán császári légierő is, őket két Zero és három Ki-84-es vadász képviseli. A román oldalon az IAR-80 és 81-es lett repülhető, az olaszok pedig a Fiat G.50-est és a Magyar Királyi Légierő által is használt Fiat Cr.42-est kapták. A felsorolást az új típusok közül a legszebben kivitelezett géppel, a finnek által használt kétfedeles Gloster Gladiatorral zárom. Az északi rokonaink légierejében J8A-nak nevezett Gladiator olyan tökéletesre sikerült, hogy már csak ez magában megéri a kiegészítő lemez árát! Egy gyors felsorolás erejéig még hadd említsem meg az új nem repülhető típusokat is, csak hogy teljes legyen a lista: B-17G, Hawk 75, Focke Wulf 200, C-47 Dakota és a híres V-1-es repülőbomba, a világ első „robotrepülőgépe".



-Saját festésű P-51 – csakúgy, mint régen az igaziak, a virtuális pilóták is a barátnőjükről nevezik el a gépeiket :)

Az új gépeket természetesen új területek fölött tehetjük próbára, a játékba három térkép összesen 6 változata került: az Ardennek télen és nyáron, Normandia három verzióban valamint egy kis csendes-óceáni terület két pálmafákkal borított szigettel és gyönyörű kék tengerrel. Az új térképekhez kapunk még vagy kéttucat új tereptárgyat és szárazföldi, illetve vízi egységet is.

Az újítások természetesen nem merülnek ki „pár" új géptípusban és berepülhető területben. Az egyik legérdekesebb adalék az online campaign funkció, amelyik hasonlít a játékban eddig is meglévő dinamikus hadjárathoz azzal a különbséggel, hogy a program ezúttal olyan kooperatív küldetéseket generál, amelyeket a barátainkkal karöltve, illetve ellenük játszhatunk le az interneten vagy a helyi hálózaton. Miután visszatértünk a bázisra, a következő missziót az előző küldetés alatt elért eredményeinknek függvényében kapjuk. Ha nem sikerült lerombolnunk a hidat a támadó német páncélos erők előtt, a következő küldetésben lehet, hogy már bombákkal felszerelkezve kell visszavernünk őket a kifutópálya végétől párszáz méterre. Végre bárki indíthat olyan szervert, mint a Hyper Lobbyn futó Virtual Eastern Front vagy Virtual Online War hadjáratok.



„A hatalmas siker arra ösztönözte Oleg Maddoxot és csapatát, hogy még nyugatabbra tolják a hadszínteret, és az Ace Expansion Pack már 31 új repülhető géptípust tartalmaz, melyek közül 12 a nyugati szövetségek légierejében szolgált!"

Természetesen, csakúgy mint minden játéknak, az Ace Expansion Packnak is vannak hiányosságai, hibái. Az első, hogy hiába a sok új amerikai és angol repülőgép, ha nincs a játékban USAAF vagy RAF hadjárat (ellenben van végre lengyel, szlovák és román). Minden bizonnyal a fejlesztők hamarosan orvosolják majd ezt a hibát, talán mire ezeket a sorokat olvassátok, már letölthető lesz a játék hivatalos oldaláról a „kiegészítő lemez kiegészítője", amelyik 10 újabb repülőgépet tartalmaz majd (köztük minden bizonnyal olyan ínyencségeket, mint a már régóta ígérgetett B-25-ös közepes bombázó), és ha minden igaz, akkor az amerikai hadjárat is belekerül a csomagba.

Egy másik apróság, amelyik viszont tényleg nagyon lerontja az összképet, a játék belassulása. Minden bizonnyal a pár grafikus újítás és a repülhető típusok újramodellezése lehet az oka, hogy a Forgotten Battles az AEP-vel felturbózva érezhetően erősebb gépet igényel, mint eddig. Különösen előjön ez az akadozás az olyan nagy, memóriaigényes térképeken repülve, mint a leningrádi.

Az Ace kiegészítő lemez eddig tátongó űrt töltött be az IL-2 palettáján. A Forgotten Battles rajongóinak egyenesen kötelező darab, ha pedig valaki megveszi a hamarosan a boltok polcaira kerülő bundle packet (Forgotten Battles+AEP), a jelenleg kapható legjobb repülőgépes játékkal lesz gazdagabb, és biztosan állíthatom, hogy nem fogja megbánni, mert az IL-2 megér minden egyes forintot, amit elkérnek érte!

neuro

Csináld magad!

A legelső IL-2 megjelenése óta lehetősége van a játékosoknak, hogy saját készítésű festésekkel lássák el a kedvenc gépeiket. A DVD-mellékletre felraktam 10 egyedi szkint olyan népszerű repülőgépekhez, mint a P-51, a P-38 vagy a FW-190. Az új festések egy részét én magam csináltam, a többit pedig Jutocsa mester.

Megtalálhatjátok még a DVD-n az IL2 Dynamic Campaign Generator 2.50-es változatát is, amelyik nagyszerű küldetés/hadjáratgenerátor.

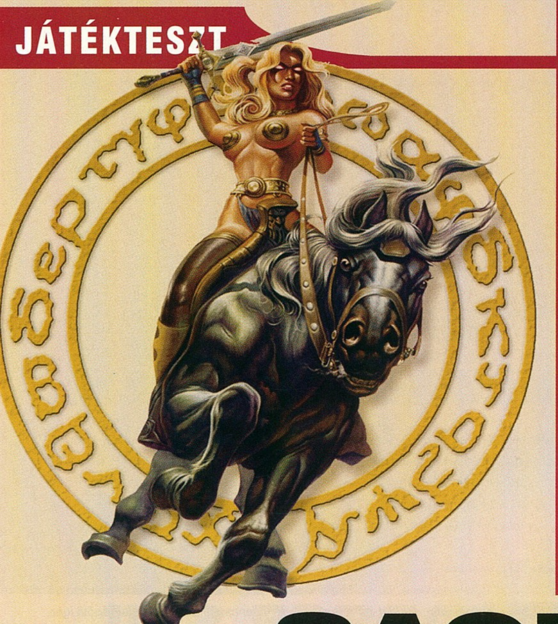
Pro: izgalmas új repülőgépek és térképek

HANGULAT	23	25
JÁTSZHATÓSÁG	21	25
EREDETISÉG	08	10
GRAFIKA	18	20
AUDIO	07	10
ÉLETTARTAM	10	10

GÉPIGÉNY
PIII 800, 256 MB RAM, 1,5 GB HDD, alap játék

ÖSSZESEN
87%

Kontra: nincs szövetséges hadjárat





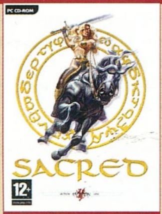
A fekete humor nem idegen a játéktól, a kaland során gyakran találkozhatunk ehhez hasonló sírfeliratokkal


Lóháton utazni nem csak kényelmesebb a gyaloglásnál, de az ellenfeleknek rontva el is taposhatjuk őket

SACRED

INFOBOX

Kategória: szerepjáték • **Kiadó:** Deep Silver • **Fejlesztő:** Ascaron • **Web:** www.ascaron.com



- Harminc fő és kétszáz mellékküldetés
- Tizenhatféle tájegység
- Lovak, malacok, bocik

Aréna:

Diablo 2 88%



Divine Divinity 78%



NOX 80%



Ki mondta, hogy a varázshatalom megkönnyíti az ember életét? Persze, megadatik a tárgyak átváltoztatásának lehetősége, például a napilapokból pillanatok alatt vécépapírt készíthetünk, főzéskor az elkallódott gyufaszálak helyett bátran hagyatkozhatunk kisebb-nagyobb tűzlabdákra, sőt, alig hetven év felkészülés után elsajátíthatjuk az ifjú lányok megbabonázásának tudományát – már ha szenilis agyunkkal még ki tudjuk ötleni, mi célból szántuk el erre magunkat. Ám elég egyetlen rossz nap az irodában, valamelyik beosztottunk (modern elnevezéssel manó rabszolga) figyelmetlensége, és az eredetileg takarítás céljából megidézett fődémonunk máris a világ elpusztításába torkolló vad őrjöngésbe kezd. Ráadásul az egészben a legrosszabb, hogy e tevékenységét mi már egészen újfajta szemszögből figyelhetjük, nevezetesen hat láb mélyen a föld alól – már amennyiben marad belőlünk elég, hogy eltemessenek. Jelen történetünk elindítója is beleesett ebbe a csapdába, de ő még sokkal jobban járt, mint a hiba kijavítására igyekvő hősök, hisz jóformán arra sem maradt ideje, hogy levegőt vegyen utolsó sikolyához, szenvedései máris véget értek. Ezzel szemben ránk bőven vár tennivaló, míg átkelünk az üveghegyen túlra, hogy megmérkőzzünk a tüzes leheletű pokolfattyúval.

Hétköznapok az üveghegyen túl. Azt kell mondanom, az Ascaron cég által megálmodott világban nem kimondottan bonyolult az élet: az ember vagy erősebb, mint az őt körülvevő szörnyetegek, vagy nagyon hamar befejezi pályafutását, hisz a túlélés egyetlen módja az állandó harc.

És milyen jól van ez így! Hisz mi egyebet várhatnánk el az akció-szerepjátékoktól, mint szórakoztató mészárlást, és bizonyos időközönként némi képzettségpont-elosztást?

Ebben nyújt kihagyhatatlan élményt a Sacred, a Diablo sorozat méltó követője.

Mesés tájak, egzotikus hősök. Akárcsak a nagy elődje, a Sacred is előre elkészített karaktereket ajánl fel induláskor megkímélve a játékost a képzettségek hosszas tanulmányozásától. Ez nagy könnyebbség, hiszen a kasztok nevei önmagukban meglehetősen zavarba ejtők: A gladiátort még csak-csak be tudjuk sorolni a harcos kategóriába, a harci mágus a tűzlabda-hajigálók valamelyest egyedibb képviselője, az erdei tünde az íjak és a védekező varázslatok mestere, de a sötét elf már csak nehezen azonosítható a csapdák és akrobatikus mozdulatok halálos ismerőjeként, a vámpír hölgy és a szeráf pedig végképp felcímkézhetetlenek, ezáltal a legizgalmasabb karakterei a játéknak.

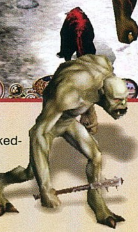
DVD ROM

- Javítás
- **Demo**
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csalás
- **Animáció**
- Vágatlan

Csapjunk a lovak közé. Legalábbis képletesen, mert bár a kaland során lehetőség van harci mének vásárlására, most inkább a kezdetekről ejtenék pár szót.

Attól függően, hogy melyik hős mellett döntöttünk, a kaland más és más megmérettetéssel kezdődik. Ezek kiváló alkalmat nyújta-



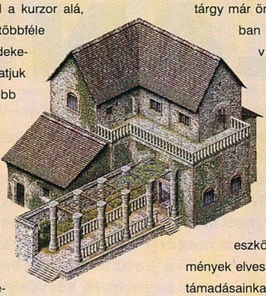






nak rá, hogy megismerkedjünk hősünk legjellemzőbb sajátosságaival, és persze, ha bekapcsolva hagyjuk a segítségnyújtó funkciót, a játék kezelésével. Ez utóbbi téren a fejlesztők igazán nagyot alkottak, hiszen amellett, hogy megtartották a lehető legegyszerűbb irányítást (ahova kattintunk, oda megyünk, ha pedig ellenség kerül a kurzor alá, bemosunk neki egyet), többféle különleges támadási/védekezési mód közül választhatjuk ki azokat, amelyeket a jobb egérgombbal kívánunk előhozni.





A hat karakter mintegy száz harci képességen osztozkodik, melyek közt szerepel például a varázsló lángoszlopa, mely lassan araszolva megkeresi, majd porrá égeti legközelebbi ellenséget, a vámpír denevérekkel zavarhatja meg támadóit, a szeráf pedig lézerágyút megszégyenítő sebességgel szórhatja kesztyűiből az elektromos tölteteket.

Mondanom se kell, a kezdet kezdetén nem mindegyik képesség áll rendelkezésünkre, a Diablo első részében megismert módszer szerint a kaland során fellelhető rúnákból kell megtanulnunk őket.

A gyűjtögetős tanulás mellett akadnak szintlépés által javítható tulajdonságaink, úgymint erő, ügyesség, varázshatalom stb., illetve képzettségek, például alkudozás, lovaglás, fegyverismeret, melyek közül négyet már induláskor megkapunk, majd idővel további négyet sajátíthatunk el.

Az öltözködés felsőfoka. Szerepjáték lévén nagy hangsúly helyeződik a felszerelések megválasztására. Az ezernél többféle tárgy már önmagában is szavatolja a változatosságot, ám szettek összegyűjtésére is lehetőség nyílik. Ezek darabjai amellett, hogy jól mutatnak együtt, újabb tulajdonságokkal ruházzák fel a tárgyakat. Ráadásul sokukból azonos rendeltetésű, ám eltérő hatalommal bíró eszközöket is beszerezhetünk, így a kedvezmények elvesztése nélkül erősíthetjük támadásainkat.

Érdekes újítás, hogy a karakterek sajátos tárgylistával rendelkeznek. A gladiátor és a szeráf például viselhet vállvédőt, szemben a harci mágussal, aki jóformán pucéron kénytelen szaladgálni, ám cserébe sokkal több varázsgyűrű és medál hatékony viselése adatik meg neki.

Vampirella

A játék egyik legeredetibb karaktere a vámpír hölgy. Noha nem ezt várná tőle az ember, de nappal lovagi eszmék szerint él, és segíti a hozzá fordulókat, csak éjszaka bújik ki belőle a démon, szó szerint kimutatva a foga fehérjét. Ezáltal igazán sokrétű karakterré válik, akinek harci képességeit nagyszerűen kiegészíti a vérszívók természetfeletti hatalma.





Végszó. Bár a szerkesztőségbe érkezett újságírói példány kézhezvételéig egy szót sem hallottam a Sacredről, a játék első pillantásra megbabonázott. A készítők nagy hozzáértéssel választották ki a Diablo sorozat mindkét részének a legjobb tulajdonságait, és elegyítették a valódi szerepjátékok kihívásával.

Egyetlen hibájául a csaták túlzott egyszerűségét róhatom fel, hiszen még hússzoros túlerővel is jóformán karcolás nélkül bántam el, ám ezt bizonyosra veszem, hogy csak a játék béta állapota indokolja, a végleges változat megjelenéséig még bőven van idő az erőegyensúly beállítására.

Addig is elevenítsük fel a BattleNeten szerzett tapasztalatainkat, biztosra veszem, hogy hamarosan a Sacred szerverein látjuk viszont egymást!

Bird

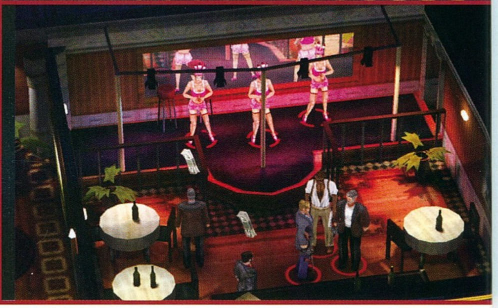
Pro: Egzotikus játszható karakterek, Kiegyensúlyozott különleges képességek

HANGULAT	23	25	**GÉPIGÉNY** PIV 1700, 512 MB RAM, 1 GB HDD
JÁTSZHATÓSÁG	22	25	
EREDETISÉG	08	10	**ÖSSZESEN**
GRAFIKA	17	20	**87%**
AUDIO	08	10	
ÉLETTARTAM	09	10	

Kontra: Egyszer véget ér

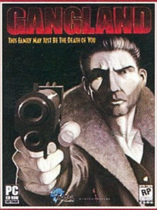






GANGLAND

INFOBOX **Kategória:** akció/RTS/RPG • **Kiadó:** Whiptail Interactive • **Fejlesztő:** MediaMobstert • **Web:** www.mediamobsters.com



- **Alvilági bandák háborúja az egyeduralomért.**
- **Több mint 500 emberrel benépesített „élő" város.**
- **Változatos feladatok 28 küldetésben és 24 többjátékos pályán.**

Aréna:

Gangsters 2 78%



Chicago 1930 75%



Mafia 90%



Amennyiben a leadási határidők betartásától eltekintünk, összességében törvénytisztelőnek lehet tekinteni e sorok szerzőjét. Legalábbis így volt, mielőtt sorsa a Gangland utcáira nem vetette. Hogy mi a helyzet most, bizonyára mindenkit érdekel, aki ugyanide tervezi utazását. Már sokkal jobban megérti mindazokat, akik a szigorú hagyományokra épülő családi elvárások által vezetve kerülnek szembe a köz érdekeit védeni hivatott törvénnyel. Életformájuk mégsem nevezhető törvényen kívülinek, hiszen saját rendjük és környezetük védelméért élnek és tevékenykednek. Megérti őket, mert már ő is közéjük tartozik...

DVD ROM

- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan

Ebben a városban végre rend van. Semmi sem történhet Don Vincenzo beleegyezése nélkül. Kezében az igazságszolgáltatás, a gazdaság, az utcák és a terek. Bár mindennek ára van, nincs olyan igény, ami kínálattal ne találkozna. Nincs olyan kérdés, amelyiket meg ne oldana. Most, hogy fiai átvették az üzlet napi gondjait, van egy kis ideje, hogy megossza veletek élete történetét, meséljen városáról.

Ütős nyitólépés. Ha az első játékukkal jelentkező fejlesztők rögtön ilyen komoly darabbal esnek át a tűzkeresztségen, érdemes nevükre jobban odafigyelni. A sok jófiú és akcióhős után felfedezett színes alvilági életforma megformálásában már többen is letették kézjegyüket. Az akciókban is bővelkedő, de stratégiai és gazdasági elemeket is tartalmazó irányzathoz járul hozzá a MediaMobsters csapata, kétéves fejlesztést követően.

A Gangland a Syndicate-tel nyitott műfaj élő városába helyezi a játék cselekményét. A civil lakosok önálló életet élnek. Dolgoznak, szórakoznak, lődörögnek az utcákon, ám a háttérben a város kerületeinek gazdasági irányítása egy-egy szembenálló család kezében összpontosul. Az utcákon a mindennapi élet mellett véres leszámolások, likvidálások zajlanak, míg az épületek homlokzatai mögött szokásos és a rendőrség által üldözött illegális tevékenységek folynak. Ilyen körülmények között kell a városba érkező újoncból, végigjárva számos szerepkört, eljutnunk arra a szintre, hogy átvegyük a család és a város teljes körű irányítását.

Az önálló műfajok ötvözése, ha jól sikerül, általában olyan játékokká nemesedik, melyek méltán hagynak tartós nyomot a játékosok emlékeiben. Ma már nem számít különleges ingernek, ha a valós idejű és a gazdasági stratégia némi akció jelleggel keveredik. De mi van akkor, ha egy kis Sims is kerül a főzetbe? Hogyan is lehetne másként érzékelni egy összetartó, szicíliai gyökerekkel rendelkező család életét, ha alakításában nem veszünk részt. Először fenntartással kezeltem a kérdést, mivel a mai napig nem értem meg a Sims jelenséget. Aztán kezdett összeállni a kép. Bevallom, végül a gyermekáldás érdekében félrevonuló pár fedett szobája előtt szinte önkéntelenül forgattam el a nézőpontot, hátha beleshetek valahogy. Upsz!

Yakuzák, Triádok és a többiek

Egyes fejezetek után különböző megbízásokat kapunk külföldi kapcsolatainktól. Ezek általában elég-gé durva feladatok, azonban komoly jutalom jár teljesítésükért. Különleges – összesen 12 féle –, csak így elnyerhető taggal erősíthetjük csapatunkat, akik speciális feladatokat képesek elvégezni. A teljesített megbízások után profilunkhoz kerülnek a szuper egységek, így azokat más játékmódokban is csak ettől kezdve használhatjuk.



Bomber/Orosz robbantási szakértő – Vele nyernek értelmet a magas épületek, hiszen néhány tik-tak után látványosan romhalmazzá válik minden, ami a talaj felett állt.

Thief/Tolvaj – Nemcsak értékek eltulajdonításában jeleskednek, hanem ők tudnak járműveket elkötni.



Ninja – A Yakuzák ajándéka. Az AI nem veszi észre őket, így közel férkőzhetnek bárkihez.



Big Mamma – Túlsúlyos olasz nagyanyó vadászpuskával a hóna alatt. Eü. csomag nélkül képes gyógyítani.

Infiltrator/Besurranó – Teljesen jellegtelen és fegyvertelen fószer, aki képes átvenni egy hasonló súlycsoportú ellenfél szerepét, fegyverét, öltözetét. Beépült emberünk gond nélkül besétálhat az ellenséges főnökhöz is.



Black Widow/Kínai Fekete Özvegy – Fekete, szűk szerkó és mindkét kezében géppisztoly. Közelharcban irgalmatlan tűzerőt képvisel, viszont töméntelen lőszert fogyaszt.

Tehát a családalapítás, a gyermeknevelés is mind fontos része egy Don életének.

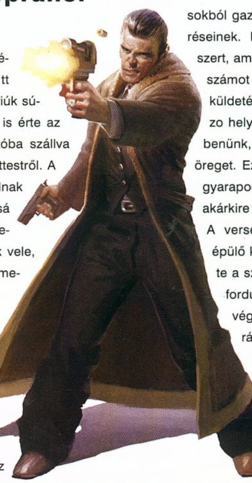
Üdvözöljük Paradise Cityben! A város kortalan látványvilága egyfajta modern Chicagóra és Las Vegasra emlékeztet. Különböző hangulatú öt negyedében a graffitikkel tarkított szűk sikátoroktól a kikötői dokkok raktárcsarnokain keresztül a fényűző parkokig mindennel találkozhatunk. Az utcák egész részletesen kidolgozottak. Oszlopok elektromos vezetékkel, közlekedési táblák, hot-dog árus standok színesítik az egyébként sem élettelen járdákat. A magas épületekkel zsúfolt környékeken bizony jól jön a szabad kamerakezelés. Hevesebb akciók során viszont meglehetősen kellemetlen keresgélni a legjobb nézőpontot.

Valamennyi épület földszinti helységeit látogathatjuk. Belépve a felső szintek eltűnnek, így áttekinthetjük az egész üzletet, vagy lakást. Az üzletmenetért felelős alakot könnyen felismerhetjük. Neki lehet ajánlatokat tenni, ha be akarjuk vonni a családi bizniszbe.

Ellenfeleinket a forgalomból kivonni, ez a játék központi cselekménye. A város igen nagy, az 500 főt meghaladó létszám komoly nyüzsgést okoz, esélyünk sincs, hogy egy pillanat alatt áttekintsük érdekeltségeinket. Néhány rossz tapasztalat birtokában ilyen környezetben ijesztő, ha karaktereink önállósítják magukat. Szerencsére ezúttal a játékmenet egészéhez jól illeszkedő, egyszerű harcrendszer gondoskodik az utcai csatákról. Irgalmatlan golyózáporral jár egy-egy kisebb öszszecsapás is, ám nagy része inkább látvány. A sebződések mértéke nem igényel kapkodást, a tűz viszonzása teljesen intelligens, csak ritkán igényel kézi célzást. Egyetlen feladatunk, lehetőleg fedezék mögé állni, ami szintén nem okoz gondot a sok kuka, konténer és telefonfülke között.

A nagyobb távolságokat járművel tehetjük meg, már amennyiben rendelkezünk vele. Hétféle, utas- és raktérben, valamint sebességben eltérő típussal találkozhatunk. Itt azonban a MediaMobsters-es fiúk súlyos hibát követtek el. Kapják is érte az „áldást" minden fórumon. Autóba szállva ugyanis nem térhetünk le az úttestről. A járdaszegélynek, mint betonfalnak ütközünk, ami keserű kínlódássá teszi a közlekedést. Ennek ellenére muszáj megbarátkoznunk vele, hiszen sürgős és különleges melókhoz elengedhetetlen.

„Minőségbiztosítás: Tony Soprano."



Családregény. Az egyik Mangano fiút holtan találják, ám a rendőrség nem akad rá az elkövetőkre. Nagyapja azonban rájön, hogy Amerikába lelécelt másik három unokája áll a gaz testvérgyilkosság mögött. Hívja hát otthon maradt utolsó unokáját, és elküldi Paradise Citybe Vincenzo nagybácsihoz, hogy szerencsét próbáljon. Ha pedig már Amerikában jár, jól meg is bosszulhatná testvérének halálát a többi testvérén. Nos, hát akadnak benne Benedek Elek vonások is, de szerencsére nem kell leragadnunk a sztori bevezetőjében.

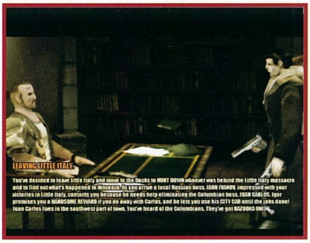
Kezdetben nagybátyánk által kiosztott forrásokból gazdálkodva kell eleget tennünk kéréseinek. Később saját bevételre teszünk szert, amire szükség is van a nagyobb létszámot és durvább fegyverzetet igénylő küldetésekben. Végül átvesszük Vincenzo helyét az íróasztal mögött, és rádöbbenünk, mennyi gond nyomasztotta az öreget. Ez az a pont, ahol a nősülés által gyarapodó családra van szükség, hiszen akárkire nem bízhatjuk az üzleti ügyeket. A versenytársak brutális lenyomására épülő küldetéssorozat mind a 16 fejezete a sztori fő vonalán halad. Hősünk, a fordulatoktól sem mentes események végén, miután elveszti szeretteit is, rádöbben, hogy... Nono! Már majdnem elárultam a poént.

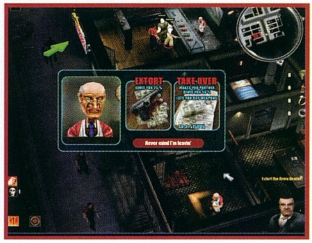
A Gangland multiplayer oldala is éppen olyan hangsúlyos, mint az apró küldetésekből álló, egy-egy na-











gyobb hentelést tartalmazó egyjátékos fejezetek. Összesen 24 térkép közül választhatunk, melyeken legfeljebb 8 játékos szállhat szembe egymással a játék minden eleméhez hozzáférve, vagy különböző korlátozásokkal. Ez a játékmód is játszható a gép ellen, ami a magányos farkasok számára is biztosítja a játék hosszú élettartamát.

Ha szintet lépek, azt teszed, amit mondok! Karakterünk tulajdonságai nem túl összetettek, elsősorban azt határozzák meg, hány embert tudunk irányítani. A tapasztalati szint fejlődésével egy bizonyos határig újabb rekeszek nyílnak meg, amelyeket a fejük felett bankjegyekkel ácsorgó tagokkal lehet feltölteni. Bár számos különböző felbérelhető alakkal találkozunk, mindössze két lőfegyveres és két testközelben eredményes alaptípus jöhet számításba. Ez utóbbiak közül kedvenceim a könnygáz spray-vel felfegyverzett csajok. Egy pillanat alatt lerohanják az áldozatot, és a „chemotoxszal" mozgásképtelenné teszik, hogy aztán egy Tommy Gun elvégezze feladatát.

Ha saját családi irodával (safehouse) rendelkezünk, akkor újabb lehetőségek nyílnak a létszám növelésére. Íróasztalunknál ülve általában haragosuk likvidálását kérő fegyveresek keresnek fel, akik a halálhírt követően szolgálatunkba állnak, tulajdonságainktól független létszámban. Ez az a pozíció, amelyet már a nők sem utasítanak vissza, főleg ha ajánlatunkhoz egy jelentős összeget is hozzáteszünk. Az elfogadott házassági ajánlatot egy templomban kell szentesítenünk, ám az újdonsült asszonyt – milyen életszerű – nem lehet irányítani. Miután „kapcsolatot" létesítettünk vele, hamarosan újabb Manganóval tűnik fel, ami tovább növeli felbérelhető embereink számát. Főképpen, ha védelmével biztosítjuk, hogy megérje a felnőttkort. Intellektuális, szép, vagy sportos nők közül választva egyúttal azt is eldöntjük, mi lesz gyermekünk, ha nagy lesz: jogász, csábító vagy gyilkológép.

„Szervezett bűnözésben utazók számára vizsgaanyag!"



Az üzlet, az üzlet. A szerepjáték-elemek ötvözése szerencsére nem jelenti azt, hogy mindenféle tárgyak hátizsákba pakolgatásával töltjük majd a játékidő felét. Karaktereink egyszerűen nem rendelkeznek tárgyakkal. A fogyóeszközök, mint a lőszer, a dinamit, az eü. csomag és a különleges karakterek egyéb kellékei egy gyűjtőbe kerülnek. Felhasználásuk közös, így nem kell elosztásukkal törődnünk.

„A műfaj krémje csak a piszkos munkákat bízta ránk. Most végre beülhetünk a bőrfotelbe is."

A résztulajdonunkban lévő üzletek folyamatosan szolgáltatják az egyes tárgyakat, amelyeket begyűjtőink, ezek a gép által irányított fickók hordanak az irodába. Egyes üzletek termékeivel kereskedhetünk is. Az íróasztalnál szinte folyamatosan csörög a telefon külföldi kapcsolataink ajánlataival. A lopott ékszerek, luxuscikkek fejében különleges képességű emberekhez vagy pénzhez juthatunk. Pénz pedig sok kell, hiszen háborúban állunk. Üzletrészek vásárlására, fegyverbeszerzésre, emberek felfogadására költjük a legtöbbet. A rendőr parancsnok általában házhoz jön némi kenőpénzért. Ha kezdőtőkénket nem jól fektetjük be, vagy használjuk fel, könnyen ellehetetleníthetjük magunkat, amire csak az újrakezdés jelent megoldást.

A Gangland fejlesztői példaértékűen egyszerűsítették le egy nagyon összetett környezet játékmenetét. Bár a betanulási idő így is igénybe vesz egy fél napot, megvan benne az előrejutásnak a lassú, de nem unalmas élménye. Sikerült végre olyan akció-stratégiai játékot alkotni, amelyikben a hosszú játékidőt nem kényszerűen ismétlődő elemek érik el. Vitathatatlan, hogy néhány tervezési baki komoly árnyékot vet a Gangland sikerére, de úgy tűnik, a fejlesztők fogékonyak minden kritikára. A március végére ígért javítócsomag már nemcsak hibákat fog eltüntetni, de például a mentési lehetőség érthetetlen hiányát is orvosolja majd.

Lázi



Hogy kerül a játék az asztalra

A Gangland fejlesztői korábban más platformon, a társasjátékok terén tettek le játékokat az asztalra. Díjazásban is részesült „Gyerünk majom!" című kvízjátékuk már elindult nemzetközi hódító útjára. Egyszer talán hozzánk is elér.



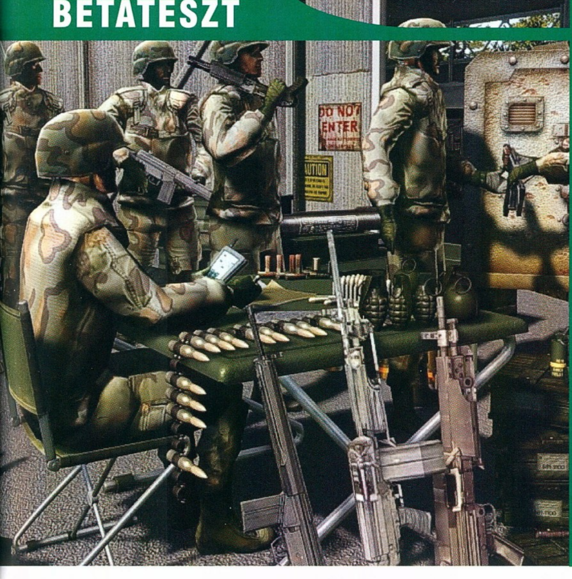
Pro: Hatalmas és részletgazdag város. Kezelhető, nem idegesítő akciók. Hosszú játékidő.

HANGULAT	19	25
JÁTSZHATÓSÁG	25	25
EREDETISÉG	08	10
GRAFIKA	17	20
AUDIO	08	10
ÉLETTARTAM	10	10

GÉPIGÉNY
PIII 800, 128 MB RAM, 1 GB HDD

ÖSSZESEN
87%

Kontra: A kezelőfelületet. Nincs mentés, csak befejezett „hódítás" után. A járművek irányítása jó indulattal is: kudarc.





Egy elvetemült példa a megszámlálhatatlan variációból

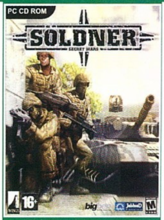


Ebből a perspektívából akár a gazdasági szimuláció fogalmának új megközelítése is lehetne.

SÖLDNER: SECRET WARS

INFOBOX

Kategória: FPS • **Kiadó:** JoWood • **Fejlesztő:** Wings Simulation • **Web:** soldner.jowood.com



- **Bétateszt beszámoló a Battlefielddel konkuráló, jelenkori harci eszközöket felvonultató és igen reménykeltő multiplayer oldalról**

Némi küzdelmünkbe került ugyan, de elértük, hogy betekintést nyerhessünk a Söldner egyelőre valóban titkos háborúiba a JoWood szerverein. Úgy tűnik, ez a zárt bétatesztek hónapja nálunk. A története alapján a közeli jövőbe helyezkedő, ám valójában elsőként a „sokszereplős fps-ek“ közül reális, jelenkori harci szimulációt nyújtó program legigézőbb jellemzői közül bár sok még nem fedte fel magát, az előzetes ítélet már így is egy elégedett bólintás. Ez remélhetőleg azt vetíti elő, hogy a végleges verzió mindenkit totálisan letaglóz, de legalábbis 80% feletti értékelést osztunk rá. Érdeklődésfelkeltés kipipálva, ideje megvizsgálni a kielégítő béta bitjeit!

DVD ROM

- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- **Háttérkép**
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan

A történet, bár megalapozott, sok szót nem érdemel, s tán olvasítok is a nem túl rég született előzetesben: a nagyhatalmak 2010-re megunják a látványos erődemonstrációkat, és gazdasági-politikai érdekeik érvényesítéséért immár szinte kizárólag kis létszámú, titkos alakulatokkal küzdenek a TV-nézők számára ismeretlen helyeken. E csapatok feladatköre meglehetősen széles, és a végleges verzió igyekszik is a különleges akciók minden lehetséges variációját felkínálni a célellopástól, -megsemmisítéstől az olyan ritkaságokig, mint a szimmetrikus túszmentés, az igazán különlegesnek számító játékmódszerkesztőről(!) nem is beszélve (azaz dehogynem, legtöbbet pont arról beszélve). A bétában a tekintélyes listából sajnos mindössze a területfoglalást tapasztalhattuk meg, mely majd' teljes egészében Battlefield-elven működik (a csapatjátékra való érzékenység miatt inkább a Vietnamhoz közelebb állva). Adott a pályán egy csomó zászló, csapatunk minél többel birtokol belőlük az ellenfélénél, annál gyorsabban fogy azok pontjainak száma. Ha ezt nullára redukáljuk, győzünk, fordított esetben pedig vesztünk. A zászlók természetesen használhatók újjáéledési pontként; a legjelentősebb eltérés a megszokotthoz képest, hogy a főhadiszállások is elfoglalhatók (ráadásul akár közvetlenül, egy másik támaszpontot sem érintve), s ezt követően a menet szinte azonnal véget ér – ami sajnos nem tesz jót a játékmenetnek.

A pályák átlagosan 24 játékosra tervezettek, vagyis nagyok, de ahogy két éve még ámulattal töltött volna el mindenkit méretük, úgy nem nevezhetők ma már hatalmasnak. Megtapasztalhattuk már, hogy ilyen méretek mellett egyszerűen nem lehet a különböző taktikai lehetőségek részletes kidolgozását elvárni a fejlesztőktől, a játékosok maguk vágják az utat arra, amerre nekik tetszik, a térképek elég, ha erre alapvető lehetőséget adnak. Itt adnak. A tájak, melyeket bejárhatunk, tipikusan európaiak (tudom, hogy már mindenkinek hányingere van ettől a szótól, bocsánat): hegyekkel, völgyekkel, folyókkal, tavakkal, kis házakkal, és ezért számunkra kicsit unalmasak, nem konkurálhatnak a Midway szigetekkel, vagy Hanoi látképével, de rendelkeznek az élvezetes játékhoz szükséges hangulattal.

A hangsúly a Söldnerben kétségtelenül nem a „hol“ra, hanem a „kivel és mivel“-re került. Az ezekre a kérdésekre adott válaszok a program legerősebb pontjai, melyeket a bennfentesek már rövid betűszavakkal is képesek megválaszolni. Az első három betű, a UCS (Unit Customization System) bakánk teljesen egyedi megjelenését szavatolja. Tucatnyi arc, sisak, felső- és alsóruházat, de még kesztyű, csizma és napszemüveg közül is válogatha-



Először...



...próbáltam meg...



tunk, ami, kivált taktikai játékok között, tényleg szokatlan lehetőség. Egy elvetemült variációt talán láthattok is a környéken. Érdemes megemlíteni, hogy a személyre szabott katonák mozgáskultúrája is túlmutat a rohanás-lopakodás-kúszás hármason, vérbeli kommandósként képesek WC-ablaknyi lyukakon egy laza lendüléssel bevetni magukat.

Az AFW kifejezés (nem írom ki, mert idiótán hangzik) a program hihetetlen járműválasztékát takarja. Először rutinosan rohantam körül a bázisomat jármű után kutatva, majd miután nem leltem, belenyugodtam, hogy talán ez is egy későbbi verzióra marad. Mikor belenéztem a több helyütt felállított betongarázsok egyikébe, megértettem, miért nem volt alkalmazható a szokványos módszer – de csak azt követően, hogy levegő után kapkodtam. A kerekes járművek, tankok és helikopterek száma osztályonként külön-külön is felülmúlja a ma uralkodó multiplayer játékok kínálatát, együttesen pedig talán akkor is befednék a pályát, ha csak egy-egy példány parkolna rajta mindegyikből. Számszerűsíteni felesleges lenne, mert úgy nő a mennyiségük, hogy még a hivatalos oldal is tízes nagyságrendekkel van lemaradva – képzeljetek el a soknál is többet, gyakorlatilag az összes ma forgalomban lévő, relatíve közismert harci járgányt és csapatszállítót, továbbá olyan ínyencségeket, melyek semmi másra nem jók, minthogy a világnak ezen a felén élőknek megdobogtassák a szívet (Lada, Urál teherautó, traktor!).

Más kérdés a típusok eltérésének mértéke, modellezésük részletessége. Fizika terén a program egyelőre igen gyatrán áll, a tankok faramuci módon képesek forgolódni, a súlyuk sem érezhető eléggé erősen, a kerekesek pedig néha megdermedt léggömbként pattognak. A helikopterek szimulációja – amellett, hogy jelenlétük hatalmas többletet ad a hangulathoz – már biztos sikeresebb, mert én sokadszorra sem bírtam velük. Első próbálkozásom rövid időn belül katapultálásba torkollott, amit, mivel egy fa ágain bucskáztam végig, túl is éltem volna, ha rám nem esik a lángoló helikopter, majd, a burleszk-rajzfilm jelleget beteljesítendő, rám nem dől az előbb még életemet mentő, a becsapódástól megrendült fenyőfa.



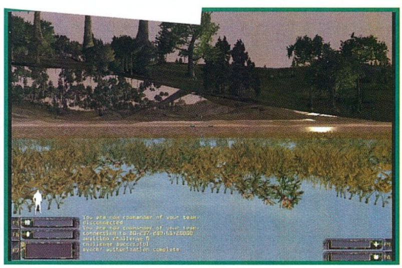
És most jön az újabb betűszó, az ADS, hosszan Advanced Destruction System, mely újabb adalék a Söldner eredeti ízéhez. A robbanások hangos recsegés közepette kényszerítik elfekvésre a közelben álló fákat, de megteszi ezt a lánctalpasok tömege is (hogy utána a rönkök útjukat állják). Nem csak a természetes táj, az épületek is hasonlóképp formálhatók. Egy bázis őreit a megfelelő eszközzel immár őrtornyostul tüntethetjük el, a rejtőzködők fölül kilőhetjük a tetőt, rájuk omlaszthatjuk a falakat! A rendszer nem fizikai motor alapján számol, de az épületekhez átlagosan tárolt amortizálási variációk száma a processzor túlterhelése nélkül elég a többletélmény átnyújtásához. Már azt mondanám, hogy ennyi elég is lesz az üdvösséghez, de...

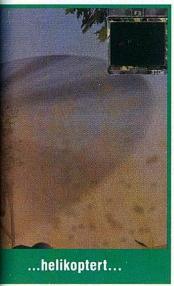
...a fegyverarzenál még mindig képes eltátattni a számát. A felsorakozó pisz-

Első élmény

Lévén a beszámoló újságíróknak és belső tesztereknek nyitott verzióról készült, mindössze ketten voltunk a szerveren. A grafika részleteire fókuszálva kódorogtam az erdőben, amikor meghallottam a rotorok suhogását. Kémlelni kezdtem az eget, és hamarosan meg is láttam a közeli domb mögül előbukkanó helikoptert. Reflexből eleresztettem rá egy sorozatot, amire persze ő is tüzet nyitott dupla gépágyújából. Villámgyorsan behasaltam egy sűrű bozótosba, közöltem, hogy ez az első mecscsem, és megkérdeztem, hogyan tudok én is egy ilyen cuccot szerezni. Készségesen elmagyarázta, hogy csak a főhadiszálláson lehet, majd helikopterével elhúzott. Követtem, leszállt a bázisom mellett, és közben folyamatosan magyarázva körbevezetett. Miután helikopterből meg tankból is bevásároltam, tétován megálltunk egymással szemben, és minthogy tüzet nyitni ezek után már nem lehetett, bámultunk. Hirtelen, azóta sem tudom hogyan, nekiállt karját széttárva körültáncolni a katonámat. Nézve, ahogy napszemüveges bakájának hátán a bajor stílusú bakugrásoktól billeg kétembernyi bazooka, nem tudtam megállni, hogy hangosan el ne röhögjem magam. Ekkor kezdtem megkedvelni a Söldnert.

„A kerekes járművek, tankok és helikopterek száma osztályonként külön-külön is felülmúlja a ma uralkodó multiplayer játékok kínálatát, együttesen pedig talán akkor is befednék a pályát, ha csak egy-egy példány parkolna rajta mindegyikből."





...helikoptert...



...vezetni.



Persze kocsival is ment

Modok már most

A Söldnerben úgy tűnik, nem csak a bétatesztelők látnak fantáziát. Ha a Half-Life 2-t körüllengő tervtengerhez nem is mérhető, de tény, hogy már előrehaladott állapotban találni középkori (ez a legínycsiklandozóbb), II. Világháborús és sci-fi modfejlesztéseket.

tolyok, puskák és önjáróvetők száma a járművekéhez hasonlóan hatalmas – ennél nagyobbat talán még gyengébb fegyverszakértőknek sem sikerülne elképzelni, és fps-ben egyszerűen felesleges is. Hogy végre konkrét számadat is bizonyítson, összeszámoltam: jelenleg kereken 70 db. pusztító eszközből válogathatunk, és amennyit ebből nekem sikerült kipróbálnom, azok a példányok az eltérő tulajdonságok és a különböző lövéshangok kidolgozása mellett tanúskodtak. Elismerésre méltó, és ha az eddigi tendenciák folytatódnak, ez a szám meglehet, addig fog nőni, amíg még beépítésre nem került aktuális fegyver van a Földön.

A pénzrendszer, melyből mindezt a különálló garázsokból összevásárolhatjuk, már kevésbé törekszik a valós állapotok hű megformálására. Nem hiszem, hogy sok zsoldost indítanak útjára, végződjön kudarccal akciója bármennyiszer, 50000 dollárral a zsebében, mely minden egyes sikeres cselekedet, sőt, élve eltöltött néhány perc után újabb tekintélyes vagyonnal gyarapodik. Persze valószínű, hogy a program csak a bétateszterekkel ilyen bőkezű, hisz ha fél óra játék után tudnánk összekuporgatni egy helikoptere, amit legkevesebb harmadszorra lehet csak eredményesen vezetni, az jelentősen lelassítaná a bugok kiszűrésének folyamatát, és még úgy apasztaná a lelkesedést. Az árak közti arányok azonban semmiképp sincsenek rendben – sokan lennének boldogok, ha három AK47-es árából megvehetnének egy Chinook helikoptert, de egy kritikust ez le kell, hogy lombozzon.

A látvány jellemzésére az átlagos a legmegfelelőbb szó, de szerencsére a hardverigényre is. Nem zavaróan szögletes, nem hervasztóan élettelen, de a kiemelkedőtől is messze áll – a képekből nagyjából láthatjátok, mire lehet számítani, bár nem mindegyik tükrözi a saját motorból kihozható maximumot. A grafikai részletesség szerencsére megfelelően igényre szabható, ha logikátlanságok akadnak is. Nem értem például, hogy az aljnövényzet megjelenítése miért opcionális. Az UT-ben ez helyes, de taktikai többszereplős játékban hiába emel sokat az életszerű hangulaton, vajmi kevesen fogják megnehezíteni a dolgukat azzal, hogy elrejtik az ellenfelet maguk elől, és leterhelik a videokártyájukat. Az audio oldal ugyanígy az elfogadható középszer kategóriáját erősíti. A tucatszor felhangzó verbális „Zódner" logó idegesítő (főleg, hogy német játékról lévén szó biztosan szöldnernek, vagy legfeljebb zöldnernek kell ejteni), a katonák hörgése-morgása nem zavaró, a fegyverek és a földi járművek zaja megfelelő, a helikopter rotorjainak zúgása pedig elsőre – csak mert ilyen élethűséget játékban még nem hallottam – döbbenetesen jó.



Béta lévén mindkét területre még erősen jellemzők a bugok, melyek a monitoron iszonyú mennyiségű átlógás képében jelentkeznek, a hangfalakból pedig beragadó, elnémuló, illetve esetenként borzalmas, kísérteties, indokolatlan nyikorgás-visítás formájában áradnak. Remélhetőleg ezeknek a végleges verzióra – melynek jelenlegi, április 30-i megjelenési időpontját az összes játékos, akivel eddig beszéltem, egyöntetűen tarthatatlannak tartja – írmagja sem marad. A zárt bétatesztnek persze előnyei is léteznek, melyek elsősorban a légkörben érezhetők. Nem akadt példa arra, hogy bárki a másikat megvádolta, szidta volna, általános a toleráns, segítőkész, barátságos hozzáállás, sőt, egyszer még az is megesett, hogy egy német srác, akivel korábban beszélgettem, bocsánatot kért, amiért lelőtt. Talán ez is hozzájárult, de kétségtelenül a Söldner értékei alapozták meg, hogy ilyen elégedett, reményteljes hangnemben zárjam le a cikket.

„Első repülést célzó próbálkozásom rövid időn belül katapultálásba torkollott, amit túl is éltem volna, ha rám nem esik a lángoló helikopter majd, a burleszk-rajzfilm jelleget beteljesítendő, rám nem dől a becsapódástól megrendült fenyőfa."



Lucas Z

A WARNER BROS. IS BESZÁLL A JÁTÉKBIZNISZBE

A televíziós és filmipari óriás bejelentette, hogy a közeljövőben önálló, interaktív szórakoztatásra épülő részleget fog létrehozni, amely játékkonzolokat, kábel nélküli eszközöket, valamint PC-s játékokat fog fejleszteni. A Warner Bros. Interactive Entertainment Inc. elnöke várhatóan az a Jason Hall lesz, aki a Monolith Productions Inc. színeiben már korábban is dolgozott együtt a Warnerrel, mégpedig egy multiplayer alapú, a Matrix filmek világára épülő on-line játék elkészítésében. Az új cég része lesz a Warner Bros. Games, amely saját neve alatt futó számítógépes játékokat fog alkotni, valamint terjeszteni. A stúdió számára ez nem lesz teljesen új feladat, hiszen már korábban is dolgozott együtt más játékfejlesztő vállalatokkal, amelyek a Warner tulajdonában álló filmek játékadaptációit készítették el. Ilyen volt többek között a Harry Potter sorozat is.

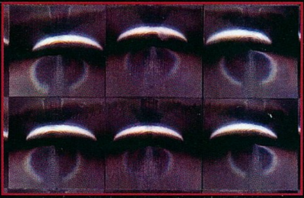


PLAYSTATION 2 LIMITED EDITION

A Sony Computer Entertainment Europe tájékoztatta a nagyérdeműt, hogy március elején piacra bobja Aqua nevű, kékes-feketés színű PlayStation 2 játékkonzolját. Az Aqua egy ún. DualShock 2 játékvezérlővel lesz megvásárolható, melyhez a cég színben illő állványt, valamint memóriakártyát is csomagol. A konzol ára kis hazánkban 64 990 aranytallér, míg a hozzá dukáló 8 MB-os memóriakártyáé 10 990 világoskék pezó lesz.



1GB-OS HOLOGRAM-MEMÓRIAKÁRTYA AZ NTT-TŐL.



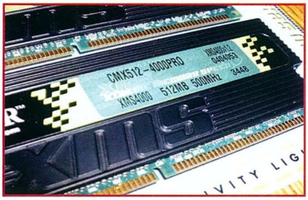
Az NTT Inc. február közepén közleményben jelentette be, hogy elkészült legújabb memóriakártyájával. A készülék többrétegű, filmnyomással előállított struktúrát alkalmaz az adatok tárolására, amely egy különleges műanyagon helyezkedik el. A bélyegnagyságú (!) lemezre összesen 1 GB adatmennyiség fér. A cég által az eszköz képességeinek és lehetséges felhasználási módjainak demonstrálására készített prototípus a MICA Media névre hallgat. A készülék nagy előnye, hogy újrahasznosítható, komoly memóriakapacitással bír, hamisítása, másolása roppant nehéz, előállítási költsége relatíve alacsony, valamint igen kicsi az energiaigénye is. A memória úgy működik, hogy a digitális jeleket egy 2D-s képként kódolja, amelyet aztán hologrammá alakít át. A hologram rögzítése egy mikronnál is kisebb konkáv/konvex minta formájában történik, amely 100 réteget fog át. A kapacitás növelését vékony filmrétegek további hozzáadásával lehet elérni. Az NTT becslései szerint a technológia legelső nagyipari hasznosítása a félvezetőgyártásban jelenleg jellemző, csak olvasható memóriák felváltása lesz, ahol az eszköz lényegesen kisebb mérettel, valamint jóval olcsóbb előállítási költséggel megelőzi a konkurenciát. Elemzők szerint később lehetséges volna a technológiával akár a papírt is felváltani a médiában, ahol az információkat jegy vagy kupon formájában juttatnák el a felhasználókhoz. A vállalat ugyanakkor bemutatta fejlesztését a zeneipar számára is, amely előtt az eszköz segítségével széles körben új lehetőség nyílhat meg a zene tömeges terjesztésére.



WINDOWS FORRÁSKÓD A NETEN!

A Microsoft az elmúlt hetekben igen komoly nehézségekkel kellett, hogy szembenézzen. Ezek közül a legsúlyosabb az volt, hogy kisebb weboldalakon, valamint fájlcserélő hálózatokon letölthetővé vált a Windows 2000, valamint a Windows NT (4.0) operációs rendszerek forráskódjának nagyon jelentős részlete. Mindez konkrétabban annyit tesz, hogy a közelítőleg 40 GB-os állományból egy 203 MB-os fájl vált a lopás nyomán publikussá. A Microsoft az esetet követően nem sokkal közleményben ismerte el, hogy a kód eredeti, és az FBI segítségével azonnal megindította a nyomozást. Ahogy az ilyenkor lenni szokott, szinte órákkal az eseményt követően már meg is jelentek az első teljes útmutatók a világhálón ahhoz, hogyan lehet kiaknázni a kódban rejlő egyes biztonsági hiányosságokat. Jó példa erre az Internet Explorer valamennyi 4.x, valamint 5.x verziója, amelyek kódbázisának egyik hibája kihasználásával puffer-túlcsordulást lehet előidézni. Egy különlegesen átalakított bitmap kép segítségével a keletkezett biztonsági rés kiaknázható, és tetszőleges program futatható le a gazdagépen. A vállalat emiatt kifejezetten kérte a felhasználókat, hogy aki valamelyik négyes, vagy ötös verziószámú Internet Explorer böngészővel rendelkezik, térjen át a hatosra, és egyúttal telepítse fel a Service Pack 1 nevű javítócsomagot is. Ezt a javítást egyébként még 2002 végén adták ki, és legutóbb a Windows XP Service Pack 1-be, valamint a Windows Server 2003-ba is integrálták. Chris Jones, a vállalat egyik alelnöke szerint a felhasználókat közvetlenül nem veszélyezteti a bűntény, mégis azt tanácsolja mindenkinek, hogy a biztonság kedvéért érdemes lesz a közeljövőben megjelenő patch-eket letölteni és telepíteni. A nyomozás során a Microsoft figyelmének középpontjába érthetően a P2P (peer-to-peer) típusú fájlcserélő rendszerek kerültek, mert a lopott kódrészlet ezeken terjed a leggyorsabban. A cég egyre több ilyen hálózattal készül megállapodást kötni annak érdekében, hogy a felhasználókat tájékoztassák a letöltés törvénytelenségéről, és e cselekedet lehetséges jogkövetkezményeiről. Mindenki, aki akár csak rákeres a kódra, megkapja a figyelmeztető üzenetet. Ugyan az egyelőre nem világos, lesz-e ezeknek az intézkedéseknek különösebb eredménye, hiszen a felhasználóknak sok esetben nem kötelező e-mail címet megadniuk. Az egyszer biztos, hogy a Microsoft szakértőinek fel van adva a lecke, hiszen a lehető legtöbb hibát kell a lehető legrövidebb idő alatt fellelniük, és kijavítaniuk a kódban, még mielőtt újabb nem kívánt támadások következnének be. Azt egyelőre nem tudni, hogy a kódrészlet vajon miként szivárgott ki. Egyes források az esetet a Microsoft egyik partnerével, a Mainsofttal hozzák összefüggésbe, de mindössze annyit tudni, hogy a két cég együttműködik az eset kivizsgálásában. Természetes, hogy a redmondi vállalat vezetői nagyon óvatosak a nyilatkozatokkal, de azt azért többször is kijelentették, hogy a lopás nem a belső hálózat feltörése útján történt.

ÚJABB MEMÓRIA-TERMÉKCSALÁD A CORSAIRTŐL



Hardverhíreink egyik állandó szereplője a Corsair, amely szinte hetente indít útnak újabb és újabb termékeket annak érdekében, hogy a nyers teljesítményre koncentráló, ugyanakkor igényes vásárlók minél szélesebb körét csábítsa magához. Piaci részesedését elnézve e törekvése igencsak sikeres világszerte. A cég XMS2 névre hallgató memóriacsaládját február 18-án mutatta be. A DDR2 technológiára épülő termékek egyike a Twin2X1024-4300 jelű, amely tulajdonképpen egy pár 533 MHz-en üzemelő, 512 MB-os DDR2-es lapka házasításából jött létre. A memóriákat természetesen több menetben, a lehető legtöbb alaplapon tesztelik annak érdekében, hogy azok valamennyi DDR2-re felkészített chipkészlettel 100%-ban képesek legyenek együttműködni. A Twin2X1024-4300 támogatja a JEDEC szabványt, 4-4-4-12 látenciaértékkel bír, és a klasszikus fekete alumínium hővezető bordákkal látták el. A modulokat kifejezetten a teljesítmény megszállottjainak, játékosoknak és tuningbajnokoknak ajánlják. Jelenleg valóban ez a leggyorsabb DDR2-típusú memória a világon. Kereskedelmi forgalomban - vélhetően nem csekély összegért - március eleje környékén lesz majd elérhető, csakúgy, mint kisebbik testvére, a fele akkora méretű CM2X512-4300-as lapka.

Ha figyelemmel követitek a hardverhíreket, akkor észrevehettétek, hogy a DDR2 szabvánnyal egyre többször találkozunk, nem csak rendszermemóriák, de videokártyák esetében is. A DDR2 minden valószínűség szerint a fejlődés következő meghatározó állomása lesz, amely ott folytatja, ahol a DDR1 lehetőségei véget érnek. Nem csak azért előnyös az új szabványra történő áttérés, mert jelentősen gyorsabb, hanem azért is, mert az energiaszükséglete 28%-kal kevesebb, mint a DDR1-é, miközben ára már most, egyelőre még csekélyebb fokú elterjedtség mellett is megfizethető (megfelelő technológiai és gyártási háttér mellett a DDR1 lapkáknál akár olcsóbban is előállítható). Egyetlen (bár csak időleges) hátránya talán az, hogy visszafelé nem kompatibilis, ezért csak az erre felkészített alaplapok támogatják. A Samsung is éppen a napokban számolt be arról, hogy megkezdte GDDR3 specifikációknak megfelelő chipjei gyártását, melyek akár 800 MHz-en is működhetnek (a GDDR3 elnevezés egyébként félrevezető, hiszen a DDR2 memóriaszabvány alapjaira épül). Az Nvidia marketingigazgatója sietett az új technológiát és saját cégét is az egekbe magasztalni, ami azért egy kicsit különös, hiszen a specifikáció kidolgozását eredetileg az ATI kezdeményezte. A Samsung moduljai 1600 MB/sec/tű adatátviteli sebességgel bírnak, ami a DDR1 szabvány kétszerese, 1,8 volt tápfeszültséget igényelnek, fogyasztásuk pedig 1,2 watt.



ÚJ IPOD MINI TERMÉKEK A PIACON



Az Apple február végén indította útjára a roppant népszerű iPod digitális audió-lejátszóinak továbbfejlesztett változatát. Ezek a termékek az Apple kiskereskedelmi hálózatában, valamint online áruházában már most is kaphatók az USA-ban, világpiaci megjelenésük pedig áprilisra várható. Az érdeklődés hatalmas, a még csak múlt hónapban bejelentett lejátszókra rövid időn belül több mint százezer előrendelés érkezett. Az iPod Mini körülbelül 1000 dalt, azaz ugyanannyit tudna tárolni, mint 2001-ben bemutatott elődje, azonban mérete, valamint súlya is több mint a felére zsugorodott. Ebből következik természetesen az is, hogy az eredeti méretű lejátszó kapacitása jelentős tuningoláson esett át, hiszen a korábbi 1000 dal helyett immáron 10 000 nóta tárolására képes. Philip Schiller, a vállalat Worldwide Product Marketing részlegéért felelős alelnöke szerint miközben csupán 50 dollárral kerül többe az iPod Mini a 256 MB memóriával ellátott flash-alapú lejátszóknál, addig tizenhatszor több zenét tud tárolni, kisebb, könnyebben kezelhető, továbbá hangminőségben is sokkal jobb. A készülék működik mind Mac, mind Windows platformon, a zenék feltöltése FireWire, vagy USB 2.0 porton keresztül lehetséges. Az öt színben kapható digitális készülék ára 249 $ körül fog alakulni. A termék felvezetésének kampányába egyébként a Pepsi is belépett. Ez konkrétan azt jelenti, hogy egyes Pepsi árucikkek vásárlásával zenéket lehet nyerni az Apple iTunes Music Store több mint 500 ezres kínálatából, mégpedig ingyenes letöltés formájában. Összesen 100 millió (!) zene letöltésére jogosító kód lesz megtalálható minden harmadik Pepsi termék kupakjában.

MICROSOFT KONTRA SPAM

Korábbi híreinkben már olvashattatok arról, hogy a Microsoft igen határozott szándéka a spammerek megállítása. Bill Gates nem is habozik minden lehetséges fórumon elmondani, hogy rossz idők következnek a kéretlen reklámok küldőire, és úgy tűnik, most igencsak jó úton jár. Bár mint tudjuk, Bill apánk nem minden cselekedete igazi jótétemény, azért azt hiszem, ennek a mostani akcióinak mi, felhasználók kifejezetten örülhetünk. Nem kevesebb történt ugyanis, mint hogy a Microsoft Nem York főügyészével közösen lefolytatott vizsgálata alapján a világ néhány legaktívabb spammerét idézi bíróság elé. A vád e cégek ellen az, hogy csalással megszerzett e-mail címekre küldték üzeneteiket, és ezzel megsértették New York, illetőleg Washington állam törvényeit. A vizsgálat lényege abban állt, hogy egyes Hotmail címekre úgynevezett spam-csapdákat telepítettek, amelyek segítségével hozzávetőlegesen negyvenezer kéretlen üzenetet azonosítottak két hónap leforgása alatt. Eliot Spitzer főügyész szerint a vádlottak - amelyek között olyan nevek vannak, mint a Delta Seven Communications, vagy az OptinRealBig.com - több mint heti egymilliárd (!) spam elküldéséért felelősek. A per célja e szervezetek felszámoltatása, de csakis azután, hogy húszmillió dollár kártérítést fizettettek velük. Nos, ez azért nem pite…

300 MB-OS MEREVLEMEZ A HITACHITÓL

A Hitachi Ultrastar 10K300 a világ legnagyobb kapacitású, szerverekbe és tárolórendszerekbe szánt merevlemeze, állítja közleményeiben a gyártó. A 3.5"-os lemez Ultra 320 SCSI, valamint üvegszálas változatokban lesz elérhető a második negyedévtől. A háttértároló átlagos adatelérési ideje 4,7 ms, maximális fenntartható adatátviteli sebessége 89 MB/s, tányérjai pedig 10000 rpm gyorsasággal működnek. Érdekessége még, hogy a 750 gramm tömegű meghajtó működés közben 15 G erősségű ütésnek is képes ellenállni.

A NÉMET LÉGITÁRSASÁG JÓ EREDMÉNYEKKEL TESZTELI AZ IRIS SCAN RENDSZERT

A Frankfurtba, Európa legforgalmasabb repülőterére érkező utasok mostanság érdekes módon léphetnek be az országba. Egy gép elé kell állniuk, amely nagyjából három másodperc alatt rögzíti szemük íriszének mintáját, ami mint tudjuk, ugyanolyan jól megfelel személyazonosítás céljára, mint az ujjlenyomat. Ez természetesen még nem széles körben alkalmazott megoldás, mindössze egy későbbre tervezett átfogó rendszer kisebb, de meghatározó szeletének tesztelése. A hathónapos program keretében az utasok természetesen továbbra is keresztülmennek az ilyenkor szokásos biztonsági ellenőrzéseken, ugyanakkor a hagyományos útlevél-ellenőrzési procedúrát kihagyhatják. Egyszerűen csak egy szkenner alá kell helyezniük úti okmányukat, gyorsan bele kell nézniük a kamerába, és pár másodperccel később már be is léphetnek az országba. Nem kell más ehhez, csak annyi, hogy a német határrendészeti szervek rendelkezzenek az utas belépéshez szükséges, ellenőrzött adataival, egy számítógép által felismerhető útlevéllel, valamint egy fájllal, amely az adott személy íriszének szkennelt változatát tartalmazza. A biometrikus technológiák alkalmazásának előtérbe helyezése a szeptember 11-ei terrortámadások óta különösen az USA részéről érzékelhető. Ezáltal ugyanis lehetőség nyílik a határokon átlépő személyek pontos nyomon követésére, továbbá a várakozási idő is jelentősen lerövidül. A rendelkezésre álló megoldások közül ma egyértelműen az írisz felismerésére épülő rendszer tűnik a leghatékonyabbnak. A hátteret mindehhez a Bosch cégen keresztül a német Byometric Systems Mitterfelden, valamint a tokiói székhelyű Oki Electric Industry szolgáltatja.

JOGI ESETEK

A Microsoft számára napjainkban nem csak a forráskód lopkovica okoz komoly fejfájást, ugyanis a szoftveróriásnak adódtak nézeteltérései az EU-val is. Mint köztudott, a vállalattal szemben két komoly kifogás merült fel az utóbbi időben. Egyrészt az, hogy sok olyan információt nem hoz nyilvánosságra, amelyek révén a Windows operációs rendszerrel futó PC-k jobban együtt tudnának működni a más cégek által gyártott szoftvereket használó szerverekkel. Másrészt az, hogy a cég beépíti a Windowsba a Media Player programot, és ezzel gyakorlatilag kiszorítja a piacról a különféle audió-, és videólejátszók gyártóit. Ugyan a Microsoft azt javasolta, hogy riválisai szoftvereit a számítógépekhez adott CD-ROM-okra tegyék fel, mindez az antitröszt-szabályokkal kapcsolatos kérdések megoldásához nem elegendő. Éppen ellenkezőleg, az EU álláspontja szerint a Microsoft visszaél domináns piaci pozíciójával, és akadályozza a versenyt. Ezzel összefüggésben az EU szakértői olyan megoldáson gondolkodnak, amellyel arra szorítanák a vállalatot, hogy a Media Playert vegye ki a Windows beépített lehetőségei közül. Az EU megfogalmazás alatt álló határozata továbbá kifejezetten javasolja a Microsoft elmarasztalását, miszerint Windows-monopóliumát arra használja fel, hogy tönkretegye, illetőleg a versenyből kiszorítsa a low-end szerverek, valamint az audiovizuális szoftverek gyártóit. Ezek a döntések azonban egyelőre még előkészítés alatt állnak, nem véglegesek, és minden jel arra mutat, hogy végül egy engedékenyebb, konszolidáltabb megoldás fog kialakulni. Frits Bolkenstein, az EU brüsszeli bizottságának egységes piacért felelős tagja maga is fellépett annak érdekében, hogy a testület ne hozzon túlzottan szigorú döntést, ugyanis félő, hogy a radikális fellépés a visszájára is fordulhat. Nevezetesen, a készülő határozatba foglalt versenyellenes előírások akár arra is vezethetnek, hogy megsértik vele a Microsoft szerzői jogait, márpedig az Európai Bíróság egy ilyen szabályozást per esetén azonnal megsemmisítene. A legvalószínűbbnek jelenleg az tűnik, hogy ugyan a bizottság elmarasztalja majd az óriáscéget versenyellenes állapot kialakítása és fenntartása miatt, illetőleg ennek okán pénzbírságot is kiszab, azonban a helyzet megoldása érdekében hajlandó lesz tárgyalásokat folytatni, leginkább a nyilvánosságra hozandó információkról. Ettől eltekintve természetesen szigorúbb döntés is születhet, amely meghatározott magatartás tanúsítására kötelezheti a Microsoftot.

Jogi bonyodalmakba keveredett az egyik legbefolyásosabb memóriagyártó, a Rambus is. A cég részben örülhet, mert a Szövetségi Kereskedelmi Bizottság (FTC) elmarasztaló, antitröszt-rendelkezésével szemben benyújtott fellebbezésének a fellebbviteli bíróság helyt adott, és teljes egészében megsemmisítette az FTC döntését. A fellebbezésnek helyt adó ítélet 330 oldalas indoklása február 23-án látott napvilágot. Az FTC 2002 júniusában perelte be a céget azzal a váddal, hogy burkolt módon olyan szabadalmakat épít be technológiájába, amelyekről tudja, hogy azokat a JEDEC készül felhasználni az SDRAM-ok nagyipari gyártási eljárásaival összefüggésben, és ezáltal - a szövetségi trösztellenes jogszabályokat megsértve - gyakorlatilag nem csak egy, az egész iparra döntő befolyással bíró szabványminősítő céget csap be, hanem a versenytársaknak, illetőleg a vásárlóknak is kárt okoz. Ezzel szemben a Rambus álláspontja szerint azért tartotta fenn a kulcsfontosságú szabadalmakat, hogy saját memóriatípusát, az RDRAM-ot megalkossa. Ez volt az indok, ami alapján a cég több versenytársától is ún. royality-díjak fizetését követelte. Egyesek felköhögték a kért összeget, míg mások, így különösen a Micron és az Infineon bemutatták középső ujjukat, és a bíróságon vágtak vissza. Látszólag nem is sikertelenül, az Infineon 2001-ben megnyerte a pert, amelyben a bíróság kimondta: a Rambus csalást követett el, amikor díj fizetését követelte a DDRSDRAM-gyártóktól. 2003 januárjában jött azonban az újabb fordulat, amikor a fellebbviteli bíróság az előző ítéletet megsemmisítette, és kimondta, hogy az első fokú bírói testület hibázott, amikor azt állította, hogy a Rambusnak nem voltak jogos szabadalmi igényei az Infineonnal szemben. Másfelől azonban a nyertes félnek még így is bőven lesz miért aggódnia, mert nem csak egy másik, európai szabadalom megsértéséért kell rövidesen újra harcba szállnia, hanem a Micronnal is komoly pereskedés elé néz.

Nehéz napokat él át következő hírünk főszereplője, az Apple is. A cég ellen öt különböző keresetet nyújtottak be az egyik kaliforniai bíróságon azzal a váddal, hogy az Apple új eszköze, az iPod Mini promóciója során szándékosan félretájékoztatta az embereket a készülék elemeinek élettartamát illetően.

A SOYO FORGALOMBA HOZTA ÚJ, "MEDIA CENTER"-ALKALMAZÁSRA FELKÉSZÍTETT SY-P4VAL KÓDJELŰ ALAPLAPJÁT



Korábbi híreink között már szerepelt, hogy több cég is erőfeszítéseket tesz olyan eljárások kidolgozására, amelyekkel a felhasználók számára elkerülhetővé válik a hosszú bootolási procedúra végigvárása, amennyiben gépüket csupán multimédiás alkalmazások futtatására szeretnék használni. Az "all-in-one" jellegű alaplap különleges BIOS- és multimédia menüvel bír, melyet a SOYO kifejezetten úgynevezett Media Centerekbe fejlesztett ki. Az azonnal betöltődő menü lehetőséget ad a felhasználó számára, hogy a telepített multimédia-perifériákat (azaz MP3-at, a CD-t, a VCD-t, a DVD-t és a TV-t) megjelenítő ikonok közül szabadon választhasson, még mielőtt maga a rendszer bootolna. Sőt, ehhez az alkalmazáshoz még csak telepített operációs rendszerre sincs szükség, az alaplap maga is megbirkózik a feladattal.

HACKER TÁMADÁS A BLUETOOTH ESZKÖZÖK ELLEN

Azért nem semmi, hová jutottunk. Egyre több felhívás érkezik a telefongyártók felé azzal, hogy fordítsanak sokkal nagyobb figyelmet a készülékeik Bluetooth rendszerében tapasztalható biztonsági gondok megoldására, ugyanis az Interneten mind szélesebb körben terjednek azok a szoftverek, amelyek megkönnyítik a telefonok Bluetooth-on keresztül történő feltörését. A szaknyelven legújabban "bluesnarf"-nak nevezett hackertevékenység lényege abban áll, hogy a telefonok Bluetooth rendszerének hibáit kihasználva az elkövető a készülékben található valamennyi adatot egyszerűen leszívja. Mind a Sony Ericsson, mind a Nokia elismerte, hogy egyes készülékeik valóban sebezhetők, azonban utóbbi cég szerint a veszély annyira azért nem komoly, hogy alapot adjon különböző vásárlói igények érvényesítésére, például a telefonok garanciális javítására. Mark Rowe, a Pentest biztonságtechnikai cég szakértője arra figyelmeztetett, hogy nem szabad a kérdést elbagatellizálni, ugyanis a hackerek, valamint azok tevékenységét segítő illegális szoftverek száma egyre nő, és bárki, aki valamilyen mélységig beleássa magát a témába, nagyon hamar rá tud jönni, hogyan törheti fel a legkönnyebben a telefonokat. Éppen emiatt kérte, hogy ha lehet, a sajtó tekintsen el az illegális szoftverek nevének említésétől, mert ez csak még jobban megkönnyítené a csalók dolgát. A hiba oka leginkább abban keresendő, hogy a gyártók miként implementálták az objektumok cseréjét végző protokollt (OBEX) készülékeikbe, amely mobil eszközökben használt megoldás az információk átvitelére. Ez a megoldás szándékos tervezői döntés volt, mert nem kapcsolódik hozzá az egyéni hitelesítés, amelynek segítségével az emberek könnyen küldhetnének egymásnak különböző üzleti adatokat, katalógusokat. Sajnos ugyanakkor a cégeknek be kell látniuk, ez a koncepció azt is magával hozta, hogy a fájlok mindenféle engedély nélkül mozgathatók egyik telefontól a másikig.



A CINEMANOW FILMEKET TESZ LETÖLTHETŐVÉ

A cég, amely eddig kifejezetten filmek on-line rendeléseinek bonyolításával foglalkozott, úgy tűnik, új vizekre evez, hiszen lehetővé tette, hogy ügyfelei díj ellenében DVD minőségű hollywoodi filmeket töltsenek saját PC-jükre. A CinemaNow saját weboldalának fejlesztése során igen sok új lehetőséget is beiktatott digitálisfilm-szolgáltatásai közé, ezek egyike volt a saját részre történő letöltés engedélyezése. Az új rendszer egyelőre az USA-ban, Kanadában és Nagy-Britanniában érhető el. A vásárlók számos lehetőség közül választhatnak ennek keretében. Megvásárolhatnak egy filmet véglegesen, azaz saját tulajdonukba, vagy dönthetnek úgy, hogy havi előfizetést kérnek, de adott alkotást letölthetnek akár egyetlen megtekintésre is. Természetesen ennek a felhasználásnak egyelőre még nagyon sok hátránya is van. Egyrészt, az emberek ahhoz vannak szokva, hogy minőségi filmeket nagy képernyőn nézzenek, nem pedig a PC-k monitorján. Másrészt akadály lehet a letöltés sebessége is, igaz, hogy manapság a szélessávú Internet azért már egyre elterjedtebb. Aki gyors Internet-eléréssel bír, annak komoly előnye származhat ebből, ugyanis a cég által bevezetett új szolgáltatások között van egy olyan technológia is, amelyik képes a kiválasztott filmet gépünkre varázsolni a letöltés megindításától számított 30 másodpercen belül. Így lehetőség nyílik az alkotások megtekintésére akkor is, ha éppen nem vagyunk a világhálóra kapcsolódva. A CinemaNow választékában szereplő filmekhez a Microsoft Windows Media digitális jogai kapcsolódnak. Azok, akiknek Windows XP Media Centerük van, 2004 második felétől a letöltött videókat akár televíziós rendszeren keresztül is megtekinthetik, mégpedig a Microsoft mobil média center eszközeinek segítségével.

GIGÁSZI MONITORT DOB PIACRA AZ LG



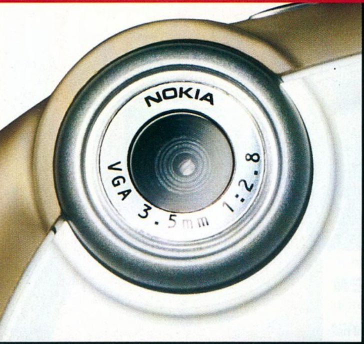
Az LG a CeBIT-en mutatja be új, 42 colos TFT monitorát. Lássunk néhány specifikációt. Az LG Flatron L4200T 42 colos, azaz közelítőleg 106 cm-es (!) képátlóval rendelkezik, 16,7 millió színárnyalat megjelenítésére, valamint 1366x768 pixeles, azaz WXGA felbontásra képes. A monitor képaránya 16:9, fényereje 500 cd/nm, kontrasztaránya pedig 400:1. Mindez 176 fokos horizontális és vertikális rálátási szöggel, valamint 24 ms-os visszacsatolási idővel párosul, amire valóban annyit lehet kinyögni: pazar. TV-tuner lehetősége mellett rendelkezik D-sub, DVI-D, valamint PC-audio csatolóval is. A műszaki csodát kereskedelmi forgalomban április végétől vehetjük majd meg nem csekély összegért, egészen pontosan 6999 euróért. Ez csaknem kétmillió magyar rúpiának felel meg, szóval szerintem jobban jártok, ha egyelőre gépet vesztek, a maradékból meg elutaztok két hétre Hawaii-ra:).

ATIDIA FX 10K



Az ATi és az NVIDIA közös fejlesztésű grafikus chipje, az ATIDIA FX 10K a most bejelentett specifikációk szerint papíron a nevéhez méltóan legalább tízszer nagyobb teljesítményt ígér, mint jelenlegi vetélytársai, a Radeon 9800XT és a GeForce FX 5950 Ultra. A sikeres együttműködést látva a VGA piac két óriása, a SiS és a manapság virágkorát élő S3 Graphics is fontolgatja mind anyagi, mind pedig szellemi hozzájárulását az igen ígéretes projekthez.

Nokia 7600



Nokia 7600

+	**Előnyök:** 3G-re felkészítve
-	**Hátrányok:** Billentyűzet

7/10

A NOKIA tavaly ősszel mutatta be forradalmian új formatervezésű és harmadik generációs (3G) szolgáltatásokat nyújtó telefonját. Az extrémitás határait feszegető megjelenés mellett a cég a képkezelő funkciókat említi készülékének reklámozásakor.

Design. Uh... hát most nehéz helyzetbe kerültem, hogy meg kellene fogalmaznom a készülék külső jegyeit. Az egyik konkurens cég telefonjait gyakran illettem a "Kis tégla gombokkal" megnevezéssel, de ebben az esetben nehéz lenne hasonló, közhelyes kifejezést kitalálni erre a formára. A falevéltől a tengeri halig mindennel illettük, ami azt sugallja, hogy a tervezők jó munkát végeztek: nem besorolható, figyelemfelkeltő. Ennek viszont sajnos ára van! A numerikus billentyűk a kijelző két oldalán kaptak helyet, ami nem okozna gondot, viszont a szépség oltárán áldozva egy síkban található a kijelzővel, ami fokozott koncentrációt igényel, pl. egy egyszerű SMS megírásakor is. (Én csak egyszer próbáltam meg, lelkes próbálkozásom az első "o"-betű leírásáig tartott. Körmönfont feladat, na, vagy körmön írott, kinek hogy tetszik!) A következő, számomra nem előnyös dolog az Xpress-on oldallapok esetében jelentkezett, ahol is a két körív színe egy árnyalatnyit, míg felülete erősen különbözik a másiktól.
Ami már zavarólag hatott, hogy a két íves oldallap alsó találkozási pontjánál az ezüstszínű műanyag, amelyhez a hordszíj is kapcsolódna, enyhén mozog, és a kopás apró jelei már fellelhetők rajta. Most jöjjenek a még nem említett funkció gombok. Hasonlóan a számozott gombokhoz, ezek sem emelkednek ki környezetükből, de mivel egymástól jól elkülönülve találhatók, praktikusan, mégis esztétikusan látják el feladatukat.



Belbecs. Technológiailag a telefon a harmadik generációt (3G) képviseli, ami számunkra lehetővé teszi jó minőségű, élő videók megtekintését a telefonon. A WCDMA hálózat akár 384 kbit/s adatátviteli sebességet is képes nyújtani számunkra, ami nagyon jól hangzik. Ez már csak fokozódik, hogy mindezt infravörös, Bluetooth vagy USB-kapcsolaton át kompatibilis számítógépre továbbíthatjuk (ADSL sebesség egy Laptopon, utazás közben...). A menürendszer jól áttekinthető, "testre szabható", gyors, megbízható. A szolgáltatások között találunk zenelejátszót (MP3/ACC), hangfelvevőt, JAVA alapú alkalmazásokat, médialejátszót (memóriából vagy hálózatról), böngészőt és határidőnaplót. A készülék hátlapján található VGA kamerával pedig készíthetünk képeket, videofelvételeket. Az összes szolgáltatást a készülék a beépített 30 MB memóriában tárolja, ami elsőre nem tűnik kevésnek, de ha azt vesszük, hogy mindent itt tárol, és MMC kártyát nem kezel, kevésnek bizonyulhat. Még nem említettem a kijelzőt, amelynek felbontása 128x160 pixel, amihez 65K színmélység párosul. Éles, dinamikus képet biztosít. A tervezőgárda sok apró szolgáltatást tett még lehetővé, amit most nehéz lenne felsorolni, de pozitívumként meg kell, hogy említsem.

Összegezve: szolgáltatásaiban, tudásában remek kis készülék. Formavilága szintén nem mindennapi, amiből csak a kivitelezés néhány hiányossága, apróbb hibája von le némi élvezeti értéket. Korát kissé megelőzve magas technikai színvonalat képvisel, amit teljes valójában majd csak a hálózatok fejlődésével tapasztalhatunk.
A készülék bolti ára 104000 HUF - 110000 HUF, ami éppen meghaladja a kritikus százezres határt. Vajon megéri? Talán kissé korai még, de feltétlenül!

Hugo

ETSI

European Telecommunications Standard Institute (Európai Távközlési Szabványozási Intézet). Az ETSI célja azoknak a szabványoknak a kidolgozása, amelyek biztosítják, hogy a globális távközlési piac egyetlen piacként működjön.

UMTS: (3G)

Universal Mobile Telecommunications System (Univerzális Mobil Távközlési Rendszer). A harmadik generációs szolgáltatás nyújtásának rendszere, amelyet az ETSI égisze alatt fejlesztenek.

(W)CDMA

Code Division Multiple Access ((szélessávú) kódosztásos többszörös elérés). Többszörös elérésű technika, amelyet mind a cdmaOne, mind a cdma2000 mind a WCDMA rendszerben használnak a rádiós átvitelnél.

Főbb jellemzők:
Frekvenciasáv: 1,8-1,9 GHz
RF csatornák: 2x20 Fr.
Sávszélesség: 2x25 MHz
Csatornaosztás: 1,25 MHz
Cellaméret: 500 m - 30-35 km

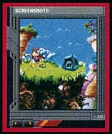
Adatok

Frekvenciasáv: GSM 900/1800, UMTS
Készülékmemória helyek száma: dinamikus
Beszédkódolás: HR/FR/EFR
Beépített kamera: VGA
Kijelző: 128x160 pixel, 65K szín
Súly: 123g
Méret: 87*78*18.6 mm
Készenléti idő: 168-300 óra
Beszélgetési idő: 1.8-4 óra

Főbb szolgáltatások: Fax és adatátvitel, Infraport, Bluetooth, Polifonikus csengőhang, GPRS, MMS, MP3 lejátszó, DTMF kód küldési lehet?ség, Java, WAP, Grafikus kijelző

N-Gage játékok





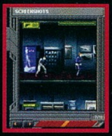
Rayman 3: Hoodlum Havoc

Nem hinném, hogy lenne olyan olvasónk, aki ne ismerné Raymant, hiszen szinte az összes számítógépen és konzolon megfordult már őkelme. A régi szakállas viccel előhozakodva Rayman szinte "törzsvendég" itt nálunk. Mert ugye se keze, se lába, illetve mégis, csak nem úgy...

A játék története szerint Rayman legjobb barátja, a kissé bugyuta Globox bajba kerül: "véletlenül" lenyel egy Dark Lum Lord néven jegyzett figurát. Persze Raymanre (ránk) testálódik ennek a korántsem kellemes állapotnak a megszűntetése: mehetünk lumokat gyűjtögetni. Ezt viszont nagy kedvvel fogjuk tenni, mert a játék kivitelezése döbbenetes. Még csak nem is súrolja a mestermunka szintjére tett lécet, mert vagy egy méterrel magasabban veszi az ívet. Az oldalra scrollozós platformjátékok legszebb darabja, ilyet még nem láttam semmilyen zsebsztésönön. A grafika kimondottan aprólékos, és még az sem zavaró, hogy itt-ott néha ismétlődik. A karakteranimációk szinte megszámlálhatatlan mennyiségű fázisból tevődnek össze: hősünk kúszik, mászik, ugrik, csimpaszkodik és a haját propellernek használva vitorlázik. Ne akarja senki összeszámolni... A kísérőzene amolyan funkys beütésű szinti pop, persze klasszul illeszkedik a játékhoz. Ezt a körítést már csak tetézi a precíz és halálpontos irányítás. A játék eleinte nagyon könnyű, de sajnos igen hamar bedurvul. A vége felé már előkerülnek a "földhöz vágom ezt a sz..t" kategóriába tartozó pixelpontos ugráskombinációk is, aminek vérnyomásemelő mértékét még a végtelen folytatási lehetőség sem csökkenti. Ennek ellenére tény: a Rayman 3 a platform ugrabugra játékokat kedvelő N-Gage tulajdonosoknak kötelező darab! Tényleg!





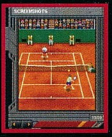


Splinter Cell

A nagy sikerű kommandós-lopakodós játék első "kézi" változata tavaly jelent meg GBA-ra. A fejlesztők dobták az eredeti 3D-s megjelenítést, és az egész grafikát átültették klasszikus, oldalra scrollozós 2D-be. Kézenfekvő volt az N-Gage változat elkészítése, és azon kívül, hogy "függőlegesítették" a megjelenítést, gyakorlatilag semmit sem változtattak rajta. Hősünk Sam Fisher, egy titkos szervezet (NSA) kommandósa, akinek feladata két eltűnt személy felkutatása. Az eredeti játékban az elsődleges szempont ugye az volt, hogy lehetőleg ne vegyenek észre minket. Az N-Gage változatban is nagy szerepet kap a lopakodás. A korlátozott kiterjedések (ugye 2D) miatt az ellenfelek mozgása nagyon gyorsan kiismerhető, bár a kijelző függőleges volta nem tesz jót a korai észlelésnek. Ennek javítására került a programba a sticky camera funkció (4), melynek segítségével "körülnézhetünk". Ezt a biztonsági kamerák miatt egyébként nem árt sűrűn megtennünk, hiszen azok is csak akkor kerülnek képbe, amikor már késő. Egy kicsit frusztráló két másodpercenként a négyes gombot nyomogatni, de ez van. A logikai/ügyességi részek sem maradtak ki: széfeket nyithatunk ki, biztonsági ajtókat törhetünk fel stb. A grafika szép és stílusos, a 16-bites játékgépek korát idézi. A hangra sem lehet panaszunk: a hanghatások jók, és a zene is kellően beindítós. Egyedül az irányítás okoz néha kellemetlen meglepetéseket... Aki szereti a stílust, az persze ne hagyja ki!

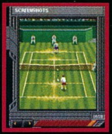






Virtua Tennis

A Virtua Tennis eredetileg játéktermi játékként debütált. Hatalmas sikereket ért el köszönhetően a zseniális megvalósításnak és a tálalásnak, ami teljesen új szemszögbe helyezte a "szokatlan" sportjátékokat. Az első otthoni változat Dreamcasten jelent meg, aztán szinte minden épkézláb gépre átírták. Így történt ez az N-Gage esetében is. A 3D-s megjelenítést ezúttal is el kellett vetni, és maradt a sprite bázisú grafika. A kijelző orientáltsága e játék esetében kimondottan jól jön, minden lényeges dolog jól elfér rajta. A játék háromféle módot kínál, ebből az egyikben kihasználhatjuk a készülékbe épített Bluetooth modult a vezeték nélküli többjátékos üzemmódhoz. A bajnokság módban saját teniszezőt kell nevelnünk, akinek beállíthatjuk a ruháját és a bőre színét, nevet adtatunk neki. Még azt is meghatározhatjuk, hogy melyek az erősségei és a gyengéi (gyorsaság, erő, szervák stb.). Az irányítás egészen jó, könnyen elsajátítható, az apróbb trükkökre pedig játék közben fogunk rájönni. A játék hangja a határeset kategóriába tartozik: az effektek jók, de a zene... Nem is maga a zene rossz, hanem hogy kb. 32 kbites MP3 tömörítéssel van rögzítve. Torz, zajos, inkább kapcsoljuk ki! Nagy kár, hogy a játék nem annyira jó, mint neves elődei a nagy masinákon. Ettől függetlenül játszani még lehet vele. Apropó! Hol vannak a "valódi" játékosok, és legfőképpen: hol vannak a csajok?

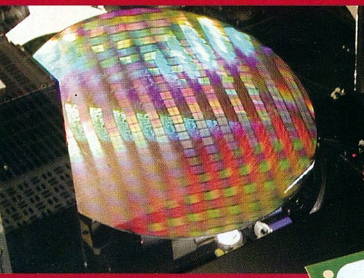




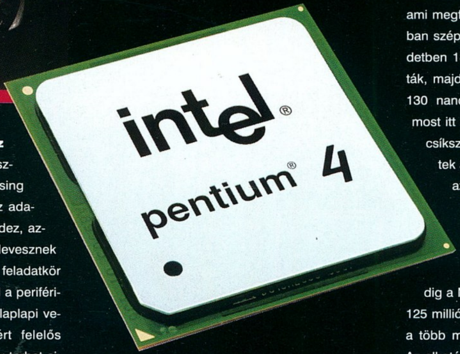


SakmaN

Intel Prescott teszt



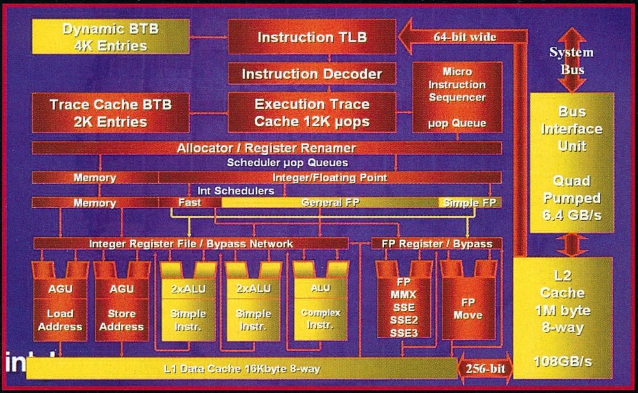
Prescott – új játékszerek az Inteltől. Számítógépünk lelke a processzor, más néven CPU (Central Processing Unit), amely a PC központjaként felel az adatokkal végzett műveletekért: számol, rendez, azaz mindent ő irányít. Bár sok feladatot levesznek válláról a kimondottan egy-egy speciális feladatkör ellátására tervezett célhardverek – jelesül a perifériák közötti kommunikációt menedzselő alaplapi vezérlők és a 3D-s képi megjelenítésért felelős gyorsítókártyák –, de ettől még igen nagy terhet cipel. A hagyományosan több táborra szakadt PC-s processzorpiacon az Intel cég termékei dominálnak, bár az utóbbi időben – technológiai szempontból – az AMD szép sikereket könyvelhetett el (kérdés, hogy ebből mi marad a kasszában). Míg az AMD a 64 bites platform ígéretes felvillantásával próbálta magára vonni a piaci figyelmet az év elején, addig az Intel a meglévő Pentium 4 architektúra továbbfejlesztésével próbálja megőrizni piacvezető pozícióját a személyi számítógépes processzorpiacon. Ennek a fejlesztésnek a jegyében dobta piacra a legújabb 90 nanométeres gyártási technológiával készült Pentium4 sorozatát, és a tavalyi év végén egy különleges, Pentium 4 Extreme Edition processzor is napvilágot látott. Azt vizsgáltuk meg, hogy egy hardcore játékos számára mit tartogatnak az Intel új játékszerei.



Pentium4 generációk. A Pentium4 nem nevezhető mai csirkének. Csaknem 4 évvel ezelőtti piacra dobásakor meglehetősen sok kritika érte az Intelt a Pentium4 processzorok vártnál gyengébb nyers ereje miatt, hiszen az alacsony órajelek ellenére meglepően jól teljesítő Pentium III architektúra szinte minden elismert előnyös tulajdonságát mellőzték benne, egy teljesen új szemlélet kedvéért. A Pentium4 az első (és nem az utolsó) olyan CPU az új évezred hajnalán, amelynek ereje alapvetően az órajel növelésére épít, és egyéb tervezési sajátosságainak köszönhetően is csak nagyon kiegyensúlyozott, gyors memóriarendszer mellett érzi jól magát (ha ezt viszont biztosítják neki, akkor nagyon szépen teljesít). A gyenge lebegőpontos számítási (tehát a komplex matematikai számítások terén felmutatott) teljesítményét speciális utasításkészlet-bővítmények, mint az MMX és SSE legújabb változatai igyekeznek pótolni, ami megfelelő szoftveres optimalizáció esetén valóban szép eredményekre képes. A Pentium4-et kezdetben 180 nanométeres csíkszélességgel gyártották, majd a korábbi, Willamette magot felváltotta a 130 nanométeres csíkokra épülő Northwood, és most itt van nekünk a 90 nanométeres Prescott. A csíkszélesség csökkentésén kívül szépen bővültek a speciális kiegészítő utasítások is, először az SSE2, most pedig az SSE3 új utasításaival bővül a Pentium4 processzor amúgy sem lebecsülendő nagyságú utasítás repertoárja. Míg a Willamette processzormag 43 millió tranzisztorból állt, addig a Northwood mag már 55, a Prescott viszont 125 millió tranzisztorból áll össze (nagyon meglepő a több mint 200%-os tranzisztorszám emelkedés). Az alkotóelemek számainak növekedése ellenére a processzormagok fizikai mérete generációról generációra folyamatosan csökkent. A Willamette csaknem kétszer akkora volt, mint egy mai Prescott mag. A méretek látványos csökkenése a tranzisztorok számának emelése ellenére az egyre keskenyebb csíkszélességnek köszönhető. De miért kell a csíkszélességet folyamatosan csökkenteni? Az egyik okot már ismerjük: a kisebb keresztmetszetű kapcsolódások, apróbb alkotóelemek kisebb fizikai méretet, illetve az adott fizikai méret megtartása mellett több alkotóelem összezsúfolását teszik lehetővé. Ennek gyártástechnológiai, gazdasági előnyei is vannak, hiszen a processzorok gyártásakor használt waferen így több mag fér el egymás mellett, ami csökkenti az egy processzora jutó gyártási költségeket. A másik ok a kisebb csíkszélesség technológiai előnyeiben rejlik: a 90 nanométeres félvezető gyártási technológia kisebb fogyasztású tranzisztorok és alkotóelemek készítését teszi lehetővé a méret csökkentésével együtt. A kisebb fogyasztás elvileg kevesebb hőtermeléssel jár, ami lehetővé teszi az órajelek, a működési frekvencia további növelését – és egy hardcore játékos mi másra vágyhat jobban, mint újabb, meghódításra váró gigahertz tartományok legyűrésére.



Ki van ki ellen? Az Intel 90 nanométeres gyártási technológiájával készülő Pentium4 processzoraival kapcsolatban számos téves információ kering a köztudatban. Az egyik ilyen téves információ, hogy ez a processzor az AMD újonnan bevezetett 64 bites vonalának Intel megfelelője. Ez nem igaz. A



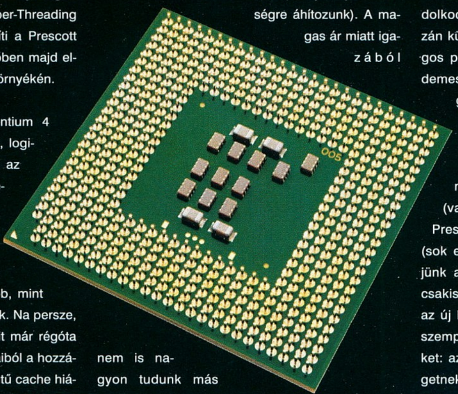
Prescott kódnéven futó, 90 nanométeren gyártott Pentium4 mag nem 64 bites és egyáltalán nem érdemes – ilyen szempontból – összehasonlítani, összepárosítani a konkurens cég mostanában megjelent új termékeivel. A Prescott „csak" egy újabb Pentium4 generáció, amely ugyan nagyobb változásokon ment át, mint például a 130 nanométeres technológiával gyártott Northwood mag az azt megelőző, korábbi Pentium4 változatokhoz képest, de semmiképp nem tekinthető olyan termékvonalbeli megújhodásnak, mint az AMD vonal 64 bites újdonságai. Ez egyébként nem von le semmit a Prescott értékéből, mert ugyan 64 bites nem lett, de mindenképpen a jövőbe mutató, a későbbi teljesítménynövekedés alapjául szolgáló fejlesztésnek tekintendő. A másik téveszme, miszerint a Prescott mag megegyezik a tavaly év végén bemutatott Intel Pentium 4 Extreme Edition processzor magjával. Ez sem igaz. A Pentium4 Extreme Edition még a 130 nanométeres gyártósoron készülő Northwood mag testvérének tekintendő, attól csak hatalmas, 2MB-os harmadszintű (L3) gyorsítótára különbözteti meg. Igen, ez az a harmadszintű gyorsítótár, amelyet a hozzáértők már a kezdet kezdetétől fogva hiányoltak a Pentium4 processzorok technikai repertoárjából. A Prescott tehát nem azonos az Extreme Edition Gallatin névre keresztelt, L3 gyorsítótárral felvértezett magjával. A Prescott magban nincs L3 gyorsítótár, viszont a Willamette magban még csak 256 KB-os, a Northwoodban 512 KB-ra növelt L2 tár végre 1MB-os méretű lett, ami adott esetben jótékony hatással lehet a processzor teljesítményére.

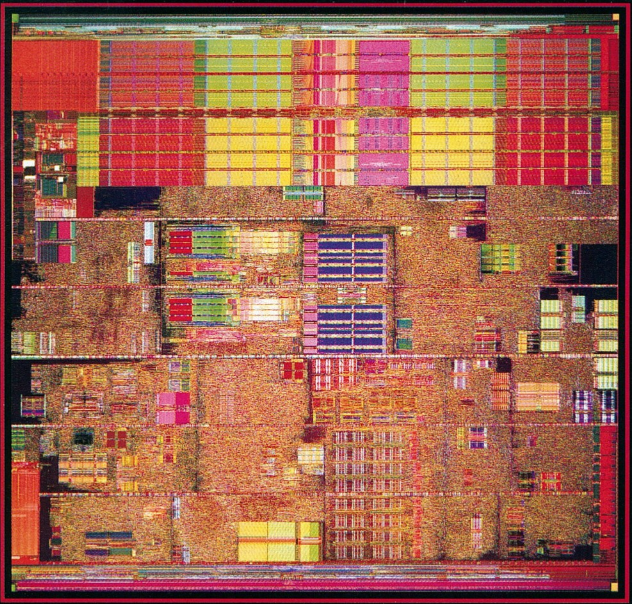
Az is nyilvánvaló, hogy az új Pentium4 processzorokat automatikusan a frissen megjelent, 64 bites képességekkel felruházott AMD processzorokkal mérik össze a köztudatban, azonban még egyszer le kell szögeznünk: a Prescott mag bevezetése nem az AMD 64 bites processzoraira adott „válasz" és egyáltalán nem 64 bites architektúra. Ettől eltekintve össze lehet (és össze is kell) mérni a két cég legújabb processzorainak teljesítményét (és azt kell megvenni, amelyik nagyobb teljesítményt nyújt kisebb ár mellett), viszont a pontatlan városi legendák terjesztése helyett inkább a tényszerűségre kellene koncentrálni.

Több, vagy kevesebb? Érdekes ellentmondás jellemzi a Prescott magos Pentium4-et. A fentebb ismertetett, felszínes technológiai halandzsa fényében azt gondolnánk, hogy azonos órajelen az új Pentium4 legalább ugyanolyan gyors, mint a Northwood magos P4-ek, és a 90 nanométeres csíkszélességnek köszönhetően jobban bírja majd a tuningolást. Azonban nem szabad elfelejteni, hogy Prescott mag hihetetlenül sok új tranzisztort tartalmaz a Northwood maghoz képes. Ez csak részben magyarázható a részben újratervezett, kissé hosszabb utasítás-végrehajtó egységgel és a megduplázott L2 gyorsítótárral. A Prescott mag sok olyan mikroarchitektúrális átszervezésen esett át, amelyek teljes egészében nem igazán ismertek a nagyközönség előtt (megjelenése előtt, amikor kitudódott az irdatlanul nagy tranzisztorszám, sokan a 64 bites működéshez szükséges változtatásokat vélték felfedezni, vagy inkább feltételezni a jelenség mögött, de mint kiderült, ez a találgatás nem jött be), de egy biztos: ezek többsége a későbbi órajel- és teljesítménynövelés alapjait képezik. Az órajel emelésére ugyanis nagy szükség lesz, mivel az átszervezett mag nem hogy egyenértékű, de azonos órajelen – az egyelőre hiába várt SSE3-ra optimalizált alkalmazások hiányában – még gyengébb is, mint az előző generációs Northwood változat. Igen, a Prescott – fontos kihangsúlyozni, hogy jelenleg – azonos teljesítményű és néhol lassabb, mint az eddigi Pentium4-ek. A lomhaság nem drámai és alig-alig mérhető egy játék esetén, de azért érdekes. Ha a programokat optimalizálják majd a Prescott kissé hosszabb utasítás-végrehajtó futószalagjára, akkor ezt a hátrányt hamar elfeledheti, de addig mindenképp számolni kell vele. A Prescott lomhaságát az L1 gyorsítótár kissé megnőtt késleltetési ideje is okozhatja (az L2 cache elérése is lassabb lett, de nem olyan mértékben, mint az L1-é). Summa summarum, a Prescott jelen pillanatban nem tűnik ki a Northwood magos P4-ek mezőnyéből. A meglehetősen bonyolult felépítésnek köszönhető, hogy tuningolása – 90 nanométer ide vagy oda – egyelőre nem kecsegtető, de mivel ezt a magot egészen a 4-5 GHz magasságig tervezi használni az Intel, ezért

a későbbi példányoktól még sokat remélhetünk. A nálunk járt Prescott processzort nem igazán tudtuk a Northwood magos példányoknál már megszokott arányban túlpörgetni, igaz 3.4 GHz-en így is derekas teljesítményt nyújtott. A Prescott egyébként sokkal jobb elágazásbecslő algoritmust is kapott, ami azt jelenti, hogy jóval pontosabb arányban tudja megjósolni, hogy a program futása melyik ágon halad majd tovább. A finomított Hyper-Threading technológiával együtt ez tovább bővíti a Prescott fegyvertárát és a nem is túl távoli jövőben majd eldől, hogy néz ki majd mindez 4GHz környékén.

Extrém sport. Mivel az Intel Pentium 4 Extreme Edition is itt vendégeskedett, logikus lépésnek tűnt, hogy kipróbáljuk az Intel cég legfanatikusabb vásárlói rétegét megcélzó termékét is, hogy mit mutat fel a Northwood és Prescott ellenében. Az Extreme Edition bizony megmutatta, hogy mire képes, ez a processzor látványosan gyorsabb, mint bármelyik eddigi Pentium4, amit láttunk. Na persze, a 2MB-os L3 gyorsítótár olyasmi, amit már régóta hiányolnak az Intel asztali processzoraiból a hozzáértőbbek. Többek között a harmadszintű cache hiánya miatt nem tudott sokáig labdába rúgni az Intel egyetlen processzora sem a grafikai és egyéb speciális piacokon nagy sikert elért rivális (Mac, PowerPC) platformok CPU-ival szemben. Az Extreme Edition látványos, néhol egészen megalázó módon elveri a mezei P4-eket. No, nem kell kétszeres, vagy hasonló teljesítménynövekedésre gondolni, de ott, ahol az L3 gyorsítótár jelenléte számít (a brutális mennyiségű adatot megmozgató újabb 3D-s játékokban igenis számít) az Extreme 15-20%-os előnyre is szert tehet. Ára viszont borzasztóan magas, ugyanazon órajelű sima P4-ből majdnem három darabot is vehetünk az Extreme Edition árából, viszont ez garantáltan a LAN partyk koronázatlan királyává tehet minket (ha ilyesfajta dicsőségre áhítozunk). A magas ár miatt igazából nem is nagyon tudunk más mondani: ha van rá ennyi pénzed, meg kell venni, csalódni nem fogsz. Professzionális alkalmazásokban is meghálálja magát az L3 gyorsítótár: komolyabb 3D-s alkalmazások, tervezőszoftverek, animációs munkák alá is nyugodt szívvel merjük ajánlani (ilyen közegben valószínűleg legalább visszatermeli az árát, ami nem igazán mondható el egy otthoni játékgépről). Extrém teljesítmény, extrém áron, csak fanatikusoknak.





Vegyem, ne vegyem? A Prescott magos P4-ekkel kapcsolatos hezitálás hamar okafogyottá válik majd, amint a Northwood magos példányok kiszorulnak a piacról. Ha az alaplapunk megengedi, akkor érdemes lehet Prescott vásárlásán gondolkodni már most – szerencsére az ára nem igazán különbözik a hasonló órajelű Northwood magos példányokétól. Arra viszont mindenképp érdemes ügyelni, hogy meglévő alaplapunk támogatja-e a Prescott P4-eket. Ugyanis a megnövelt tranzisztorszám miatt kissé nagyobb lett az új P4 mag áramfelvétele is, ezt nem minden alaplap képes prezentálni. Általában az alaplapgyártók weboldalán (vagy a kézikönyvben) megtaláljuk, hogy Prescott kompatibilis deszkával rendelkezünk-e (sok esetben a gyártási revízió is számít, ügyeljünk a részletekre!). Mindenesetre újonnan már csakis olyan alaplapot szabad venni, ami elbírja az új P4-es processzor energiaéhségét is. Hűtés szempontjából nem tapasztaltaltunk extra igényeket: az interneten sokan óriási melegedést emlegetnek a Prescott procik kapcsán, de drámai különbséget nem fedeztünk fel (egy stabil, jól rögzített, gondosan felhelyezett hűtő elkél minden processzorhoz, legyen az akár Northwood vagy Prescott). Különös jószágnak ígérkezik a Prescott generáció legalacsonyabb órajelű, 2.4GHz-es, de sajnos HT nélküli változata, ami olcsó ára és remélhetőleg magas tuningpotenciálja miatt közkedvelt lehet a fiatalabb vásárlók körében. Mi inkább nem mondanánk le a Hyper-Threading már megszokott kényelméről, de alkalmasint a jó tuningolhatóság könnyen kárpótolhat a többszálú programfuttatási képesség hiányáért (a Hyper-Threading egyébként a többi Prescott magból nem hiányzik). Ha az alaplapod támogatja, akkor mindenképp a Prescott mellett dönts, a szoftverek későbbi finomhangolása (az Intel platform joggal számíthat erre a széles fejlesztői támogatottság miatt) könnyűszerrel kihozzák majd a processzor rejtett tartalékait, és addig sem lesz rosszabb, mint egy Northwood Pentium4. Az Intel új gyártástechnológiája lehetővé teszi, hogy a Pentium4 processzorcsalád átlépje majd a bűvös 4GHz-es határt az asztali gépekben, amivel megint nyertek egy-másfél évet a versenyben. A kérdés, hogy az AMD és a 64 bites platform mit mutat fel idén – igazából ez dönti majd el, milyen hosszú életre számíthat a Prescott mag.

Az Intel processzorokat egy Asus P4C800 Deluxe alaplapban teszteltük, a tunigolásra alkalmas SimpleTech Nitro DDR500 memóriákat a Multimédia.hu, az Asus Ati Radeon 9800XT VGA kártyát a Ramiris Rubin Rt. Bocsátotta rendelkezésünkre. Köszönjük a segítségüket!

PPéter



GAMERONLINE
WWW.GAMERONLINE.HU
GAMER
ONLINE

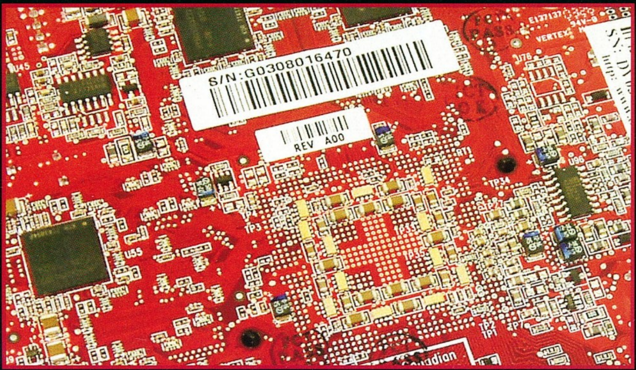
ATi Radeon 9800SE

Club3D Radeon 9800 SE

\+ **Előnyök:** Teljes értékű Radeon 9800 Pro, csak harmad áron

\- **Hátrányok:** kockázat

9/10



Karácsonyi számunkban, az akkori videokártya-piacot röviden áttekintő írásunkban megígértük, hogy amint lehetőségünk nyílik rá, bemutatjuk nektek a kevéssé ismert Radeon 9800 SE-t. Arról is ejtettünk néhány szót, hogy az SE jelölés az ATI kártyák esetén általában nem jelent sok jót, ugyanis a gyártók a megfelezett memória-sávszélességgel küszködő példányokat jelölik így. A Radeon 9800 SE-re ez szerencsére csak részben igaz; lássuk, miről is van szó.

Bár Radeon 9800 SE az ATI oldala szerint hivatalosan nem is létezik, soha egyetlen grafikus kártya sem került még ennyiféle kivitelben piacra. Sajnos kevés közös jellemzőjük van, így mindenképpen körül kell néznünk, mielőtt vásárlásra adjuk a fejünket. Hogy miért is szentelünk ilyen nagy figyelmet ennek a megoldásnak? Azért, mert bizonyos értelemben a híres korai Radeon 9500-ak utódjáról van szó, melyeket néhány perc alatt Radeon 9700-zá alakíthattunk úgy, hogy még BIOS-t sem kellett frissítenünk.

A következő adatok semmiképpen sem hivatalosak, így az esetleges tévedésért felelősséget nem tudunk vállalni, de ismereteink szerint eddig minden gyártó betartotta ezeket a "szabályokat". A kulcs a kártya nyomtatott áramkörének felépítése: ez a kártya ama kevés számítógép-alkatrészek egyike, melyet ránézésre kell vásárolni, vagyis mindenképpen látnunk kell, hogy pontosan mit is veszünk.

A legkönnyebb azt a változatot felismerni, amelyik a Radeon 9800-as sorozat NYÁK-jára épül: ezeken nagy külső tápcsatlakozó található, olyan, amelyiket merevlemezünkre és optikai meghajtónkra csatlakoztatunk. Továbbá különös ismertetőjele még a jellegzetes hűtőborda, amelyet csak a Radeon 9800-as sorozaton találunk. Alapbeállítások mellett ezen négy csővezeték dolgozik, memóriavezérlője pedig 256 bites. Ezek mindegyike Radeon 9800 vagy 9800 Próvá alakítható, bár a siker nem teljesen garantált, ezt a cikk második felében részletezzük.

A második csoportba azok a Radeon 9800 SE-k tartoznak, amelyek a Radeon 9700 és 9700 Pro nyomtatott áramkörét örökölték. Ezeken a hajlékonylemezes meghajtóhoz tervezett tápcsatlakozót találunk, a memórialapkák pedig L alakban helyezkednek el, vagyis oldalanként kettő a hűtőborda fölött, kettő pedig tőle jobbra található. Az előbbiekhez hasonlóan itt is négy csővezeték és 256 bites memóriavezérlő üzemel, s szintén jó esélyünk van rá, hogy teljes értékű Radeon 9800 vagy Radeon 9800 Pro tulajdonosai leszünk.

Az utolsó lényeges sorozat az, amelyen mind a négy memória egymás mellett, a grafikus mag fölött található. Ez a legszerencsétlenebb választás, mert csak 128 bites memória-sávszélességet kapott, ami jelentősen csökkenti a teljesítményét. Alapból itt is 4 csővezeték dolgozik, a másik négy engedélyezése révén jó eséllyel egy Radeon 9500 Pro tulajdonosai leszünk.

1024x768x32 látványjavítók nélkül

	R9600 XT	R9800SE	R9800
3DMark03	3512.2	3718	4963
3DMark2001	12181	13757	14959
ChameleonMark	209	212.9	296.5
AquaMark3	21.1	20.9	38.7
Serious Sam 2	99.6	97.4	117.7
Splinter Cell	35.8	36.2	46.1

1024x768x32 4x-es élsimítás, 8x-os anizotróp szűrés

	R9600 XT	R9800SE	R9800
3DMark03	1792	1719	2480
3DMark2001	7420	7398	10414
ChameleonMark	82.3	77.4	120.5
Splinter Cell	32.8	33.9	43.9

Néhány dolog biztosan nem tiszta még, térjünk ki ezekre kicsit részletesebben. Először is: az, hogy az átalakítás után Radeon 9800-at, vagy pedig Radeon 9800 Prót kapunk, azon múlik, hogy Radeon 9800 SE-nk eredetileg 325/580 vagy 380/680 MHz-en üzemelt. Ahogy látható, ezek az órajelek megegyeznek a Radeon 9800 és 9800 Pro gyári alapértékeivel.

A másik fontos kérdés, hogy min múlik az, hogy az átalakítás sikeres, vagy sem. Sajnos semmi máson, mint a szerencsén. A módosítás ugyanis azon alapszik, hogy az ATI R350 grafikus mag eredetileg nyolc feldolgozó csővezetéket tartalmaz, azonban a Radeon 9800 SE-ken ebből csak négy üzemel. Mi a fennmaradó négyet próbáljuk életre kelteni. Két oka lehet annak, hogy egy kártyából Radeon 9800 SE lett: az egyik az, hogy ugyanazt a terméket a több piaci részleg számára is értékesíteni kívánják: ezen alapult a Radeon 9500 és 9500 Pro alapötlete is. A másik esetben a csak kicsit hibás lapkákat értékesítik alacsonyabb áron. A gyártás során ugyanis rengeteg hibás példány keletkezik, ezek egy részét azonnal megsemmisítik, azonban azokat, amelyeknél csak valamelyik csővezetékkel van gond, még el lehet adni.

Innen már nem nehéz kitalálni: ha a mi kártyánkra sérült lapka került, akkor pórul jártunk, ha viszont nem, akkor megütöttük a főnyereményt. A

hasonló módon véghezvihető Radeon 9500-9700 átalakításról szóló tavaly júliusi cikkünkkel kapcsolatban rengeteget írtatok nekünk levelet, így némi statisztikai adattal szolgálhatunk: akkor az átalakítás 10 emberből körülbelül hétnek sikerült hibátlanul, egynek alacsonyabb órajelen ment minden rendesen, kettő pedig csak a sávszélességet tudta megduplázni, a csővezeték hibás volt. Mivel a sávszélesség a Radeon 9800 SE esetén a harmadik csoportba tartozókat kivéve már eleve 256 bit, itt csak a csővezetékkel kell foglalkoznunk, így az előbbi adatok alapján várhatóan tízből hét ember sikerrel jár.

Sokak számára már így is nagyon csábító a lehetőség, hiszen jó eséllyel bruttó 37 ezer forintért 90-95 ezer forintba kerülő kártya tulajdonosai lehetünk, de azért nem olyan kis összeg ez sem, hogy csak úgy játsszunk vele, így mindenképpen fontos tudnunk, hogy mi történik, ha nincs szerencsénk. A továbbiakban erre próbálunk választ találni.

Tesztünk Radeon 9800 SE-je a Club3D neve alatt került forgalomba, és a "második csoportba" tartozik, azaz a Radeon 9700-as sorozat nyomtatott áramkörére épül. Itt szeretnénk leszögezni: a régebbi NYÁK egyáltalán nem befolyásolta a teljesítményt. Mielőtt folytatnánk, ismét egy kis kitérőre kényszerülünk: biztosan sokan hallottatok már az Omega Cornerről (www.omegacorner.com), róluk azt kell tudni, hogy az egyes hivatalos ATI meghajtóprogramok megjelenése után néhány nappal kiadják annak módosított változatát, amely számos további beállítási lehetőséget és jobb minőséget ígér, de számunkra legfontosabb tulajdonsága, hogy mindössze egy kattintással elérhető a mostani átalakításhoz szükséges szoftveres módosítás. Így még fájlok kézi másolgatására sincs szükség, egy másodperc az egész.

Először módosítás nélkül, tehát szabványos Radeon 9800 SE-ként telepítettük a kártyát, a táblázatokban az így kapott eredményeket láthatjátok R9800 SE néven. Hogy megmutassuk, az átalakítás mekkora sebességnövekedést jelent valós játék során, ezúttal nem a [H]ardOCP UT2003-as tesztprogramját használtuk, hanem Roadside jóvoltából a magyar fejlesztésű HardwareOC Unreal Tournament 2004 Benchmarking Toolt vettük igénybe. Sajnos az UT2004 demóváltozata csak botmatch tesztelést tesz lehetővé, de úgyis az a fontosabb, hiszen a játék során általában ellenfél ellen küzdünk, nem csak összevissza bolyongunk a pályán.

A tesztek befejezése után eltávolítottuk a meghajtóprogramot, majd ismét feltelepítettük, ezúttal azonban engedélyeztük neki a szoftveres módosítást. Kicsit félve álltunk neki az első 3DMarknak: vajon Radeon 9800-unk van-e már? Az eredmények egyértelműen igazolták: igen. És hibátlanul. Ha a csővezetékkel gond lenne, akkor a túlhajtók által jól ismert szemetelést tapasztaltuk volna, de a kártya szerencsére mindenféle képhiba nélkül üzemelt. Nem akartunk semmit a véletlenre bízni, így négy napig nyúztuk újdonsült felsőkategóriás kártyánkat, de egyszer sem hagyott minket cserben.

Az eredmények nagyon biztatók: a Radeon 9800 SE átalakítás nélkül a Radeon 9600 XT szintjét hozta, míg átalakítva teljesen szárnyakra kapott. A teszteket egyébként mind eredeti Radeon 9800-on, mind Radeon 9800 SE-ről hagyományos 9800-ra alakított változaton lefuttattuk, de az eltérés egyszer sem haladta meg az egy(!) százalékot, így nem tüntettük fel őket külön.

Fontos még megjegyezni, hogy az átalakítást nemcsak az Omega meghajtók biztosítják: aki jobban bízik a gyári ATI vezérlőkben, a www.ocfaq.com/softmod címen letöltheti a megpiszkált eredeti ATI meghajtót is.

A Radeon 9800 SE tehát napjaink legjobb vétele: bruttó 40 ezer forintba kerül, nagy valószínűséggel egy közel százezer forintos kártyát varázsolhatunk belőle két kattintással, de ha nem, akkor is olcsóbban jutottunk a Radeon 9600 XT teljesítményéhez. Bár utalnak arra hírek, hogy a Radeon 9800 SE egyelőre nem tűnik el a piacról, nem valószínű, hogy az ATI sokáig nyitva hagyná nekünk ezt a kiskaput, így csak azt tudjuk javasolni, hogy minél hamarabb próbáljunk meg beszerezni egyet. És persze óvakodjuk azoktól, melyeken a memória nem L alakban helyezkedik el. Utána már csak reménykednünk kell a jó szerencsében.

Yvorl

1024×768×32 látványjavítók nélkül

	R9800SE	R9800
CTF-BridgeOfFate	52.4	68.3
BR-Colossus	49.7	56.3
AS-Convoy	31.9	32.6
DM-Rankin	50.9	56.5
ONS-Torlan	34.3	49.9

1024×768×32 látványjavítókkal

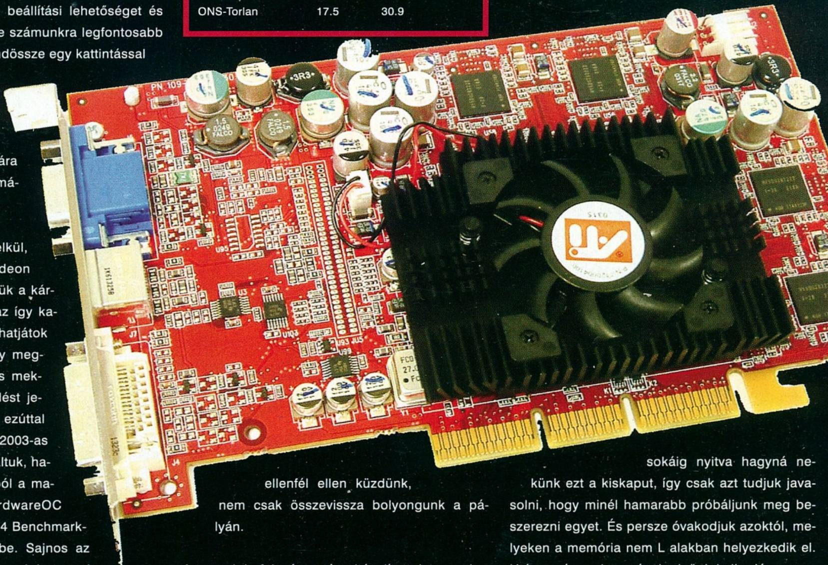
	R9800SE	R9800
CTF-BridgeOfFate	49.7	68.6
BR-Colossus	49.3	57.6
AS-Convoy	29.5	32.9
DM-Rankin	48.1	57.6
ONS-Torlan	34.2	49.7

1280×1024×32 látványjavítók nélkül

	R9800SE	R9800
CTF-BridgeOfFate	33	52.4
BR-Colossus	35.2	52.5
AS-Convoy	25.5	31.6
DM-Rankin	34.7	53.6
ONS-Torlan	20.4	32.2

1280×1024×32 látványjavítókkal

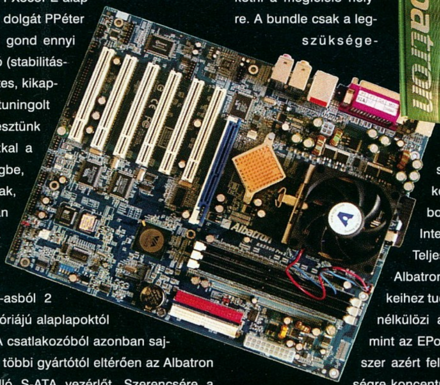
	R9800SE	R9800
CTF-BridgeOfFate	26.5	48.8
BR-Colossus	29.4	52.2
AS-Convoy	18.7	30.1
DM-Rankin	29.1	52.4
ONS-Torlan	17.5	30.9



AMD Athlon 64 alaplapteszt

Albatron K8X800 Pro II



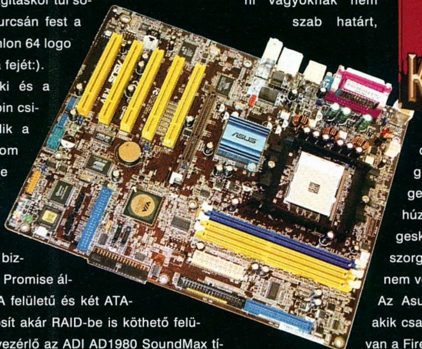


Az Albatron Magyarországon is egyre közkedveltebb, nagyon jó kis alaplapjai és videokártyái vannak, a jókora méretű LCD és plazma kijelzőikről nem is beszélve (nem túl ismert tény, hogy a Gigabyte-ból kivált gárda elsődlegesen a megjelenítőkkel kezdett el foglalkozni, az alaplap- és VGA-divízió csak később jött létre). Úgy jó fél éve tesztelt PX865PE alaplapjuk a mai napig kifogástalanul teszi a dolgát PPéter gépében - ha nála nem adódik semmi gond ennyi idő alatt, akkor bizony jó cuccról van szó (stabilitástesztnek képzeljetek el egy közel két hetes, kikapcsolás nélküli videokódolást, halálra tuningolt processzor társaságában). Mostani tesztünk alanya, a P8X800 Pro II már hónapokkal a többi előtt megérkezett a szerkesztőségbe, hála az Albatron tajvani főhadiszállásának, így volt rá lehetőségünk, hogy alaposan megkergessük a kicsikét. Az alaplap a VIA K8T800-as lapkakészletére épül, a három memóriafoglalat összesen 3 GByte ramot képes fogadni (DDR400-asból 2 GByte-ot). A LAN vezérlő az ilyen kategóriájú alaplapoktól megszokott gigabites sebességű, S-ATA csatlakozóból azonban sajnos csak kettő áll rendelkezésre, mert a többi gyártótól eltérően az Albatron erre az alaplapra nem épített különálló S-ATA vezérlőt. Szerencsére a Firewire portokról már nem kell lemondanunk, a különálló panelen kettőt is találunk belőlük. A hatcsatornás hangkártya analóg kimenetei az alaplap hátsó csatlakozópaneljén kaptak helyet, a digitális I/O részért felelős kis kártyát nekünk kell bekötni a megfelelő helyre. A bundle csak a legszükségesebb dolgokra szorítkozik, S-ATA kábelből csak egy jutott a dobozba, a mellékelt ráadás szoftver pedig az Intervideo WinCinema.

Teljesítmény és stabilitás szempontjából az Albatron alaplapokat leginkább az EPoX termékeihez tudnám hasonlítani. Bár általában véve nem nélkülözi annyira a feleslegesnek tűnő sallangot, mint az EPoX lapok (a világító ventilátor egyszer-kétszer azért felbukkan), a tervezők elsősorban a minőségre koncentrálnak, és ez meg is látszik a cég termékein. A K8X800 Pro II ára tudását figyelembe véve nagyon baráti, és csak ajánlani tudom mindenkinek, aki Athlon 64 vásárlásán töri a fejét.

Asus K8V Deluxe



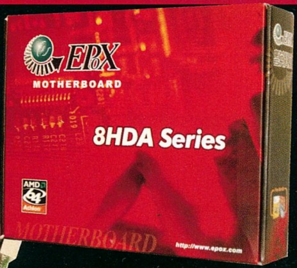


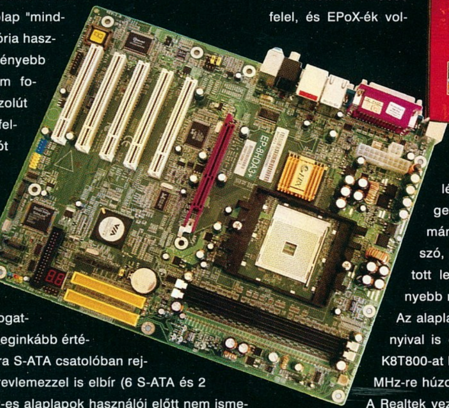
Az Asus Athlon 64-es processzorokhoz tervezett és minden földi jóval ellátott alaplapját, a K8V Deluxe-ot csak a doboza alapján akár jófajta videokártyának is nézhetnénk - egy valami biztos, a fémfarkasos designnal a tajvaniak félreérthetetlenül a hardcore játékosokat célozták meg. Az is valószínűnek tűnik, hogy a dobozra került, szembetűnően alacsony felbontású (olyasmi, mint amikor Laza levilágításkor túl sokat Battlefieldezik, és egy-két kép furcsán fest a nyomdából érkező készterméken) Athlon 64 logo miatt valakinek nagyon megmosták a fejét:).

Az alaplap a VIA K8T800-as északi és a VT8237-es déli hidakra épül, az előbbin csinos kis kék hűtőborda gondoskodik a megfelelő hőelvezetésről. A három memóriaslot legfeljebb 3 GByte PC3200 DDR RAM-ot képes fogadni, az átgondolt tervezés pedig hosszabb VGA kártyák szerelhetőségét sem nehezíti meg. A déli híd által biztosított két Serial-ATA csatolón felül a Promise által gyártott vezérlő további két S-ATA felületű és két ATA-133 merevlemez használatához biztosít akár RAID-be is köthető felületet. Az integrált hatcsatornás hangvezérlő az ADI AD1980 SoundMax típusa, melyhez kiegészítőként mellékelnek egy digitális be/kimenetet tartalmazó panelt. Deluxe felszereltséghez méltón a LAN vezérlő a 3Com 3C940 Gigabites típusa, és további extraként az ötödik PCI foglalat mellett helyet kapott egy WiFi modul fogadására szolgáló slot is, így a kábel nélküli hálózati kapcsolat is könnyen megvalósítható. A sokak által nem kedvelt AMI BIOS a tuningolni vágyóknak nem szab határt, de a jelenlegi Athlon 64-ek nem igazán szeretik a felesleges száguldozást, 2,2 GHz fölé ritkán sikerül húzni őket, de nem is érdemes. A nálunk vendégeskedő 3400+ processzor nagy nehezen elvánszorgott 2300 MHz-ig, de a stabilitási tesztet már nem vészelte át fagyás nélkül.

Az Asus üdvöskéje kifejezetten azoknak készült, akik csak a legjobb alaplapokkal érik be, szükségük van a Firewire, a Gigabit LAN és a négy S-ATA csatlakozó adta lehetőségekre, és mindezek fényében áldozni is hajlandók rá. Ha azonban pénztárcánk adta lehetőségeink kissé szűkebbre szabottak, nem érdemes keseregni - van ennél jobb ár/teljesítményű alaplap a piacon.

EPoX 8HDA3+

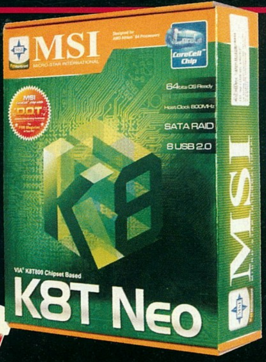


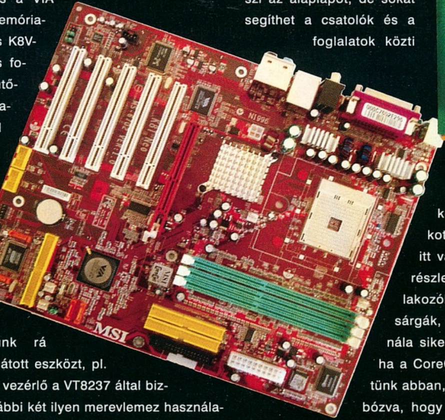


A kiválóan tuningolható és ugyanakkor betonstabil alaplapjairól híres cég 8HDA3+ modellje rendelkezik a legízlésesebb dobozzal, mely nincs teleaggatva mindenféle hyper-super-ultra-best-godly jelzőkkel, a cég szokás szerint nem a külsőségekre, hanem a minőségi alkatrészek felhasználására és a példás kialakításra koncentrált. A VIA K8T800 chipkészletre épülő alaplap "mindösszeˮ 2 GByte DDR400-as memória használatára ad lehetőséget, a szerényebb memóriakapacitást azonban nem fogyatékosságként, hanem az abszolút stabilitás zálogaként érdemes felfogni. Bár a Firewire csatlakozót ebben az esetben nélkülöznünk kell, a fennmaradó extra szolgáltatások bőven kárpótolnak ezért a kis kellemetlenségért. A déli hídon felül felhasznált S-ATA vezérlő a Silicon Image SIL3114-es lapkája, mely természetesen támogatja a RAID különböző módjait, de leginkább értékelendő szolgáltatása a négy extra S-ATA csatolóban rejlik, így az alaplap akár nyolc merevlemezzel is elbír (6 S-ATA és 2 ATA-133). A jól felszerelt nForce2-es alaplapok használói előtt nem ismeretlen az alaplapon megvalósított router - a 8HDA3+, ezt a VIA 6103 10/100 Mbites és a 3Com 3C940 Gigabites vezérlőinek együttes használatával éri el (nagyon hasznos lehet pl. szélessávú internet-hozzáférés megosztásakor, ha a családban nem csak egy gép található). A hang megszólaltatásáért a Realtek ALC655 felel, és EPoX-ék voltak olyan kedvesek, és mellékeltek egy jó öreg Game portot is, lehetőséget adva az évek óta hűséggel szolgáló botkormányok további használatára. EPoX lapról lévén szó, a P80P diagnosztikai modul nem maradhatott le, segítségével meghibásodás esetén könnyebb meghatározni a hiba okát.

Az alaplap méltó a cég hírnevéhez: ha csak hajszálnyival is (hiszen a tesztelt négy alaplap mindegyike K8T800-at használ), de ő volt a leggyorsabb, és a 2300 MHz-re húzott Athlon 64 3400+ vele volt a legstabilabb. A Realtek vezérlő hangminősége és processzorterhelése elfogadhatóbb, mint az ADI-é, a harmadik memóriaslot hiánya pedig talán senkit sem fog érzékenyen érinteni. Summa summarum, ez az alaplap egyszerűen megéri a pénzét.

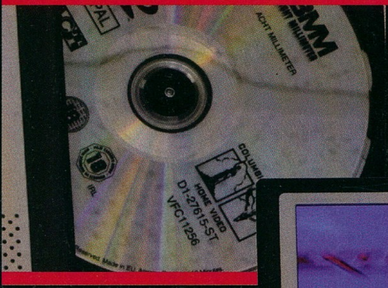
MSI K8T Neo-FIS2R





Tagadhatatlan, hogy az MSI az utóbbi években hatalmas fejlődésen ment keresztül, és a világ egyik (ha nem a) legnagyobb alaplap- és VGA kártya-gyártójává nőtte ki magát, mely termékei hazánkban is rendkívüli népszerűségnek örvendenek, nem utolsó sorban a bőkezű bundle-nek, a megbízható minőségnek és az ezekhez társuló barátságos árnak köszönhetően. A K8T Neo FIS2R jelzésű verziója más gyártók Deluxe felszereltségű modelljeinek felel meg. Mint azt az EPoX lapjáról írva már említettem, ez is a VIA K8T800-as készletére épül, három memóriafoglalattal szerelték fel, ami az Asus K8V-től eltérően csak 2 GByte-ot képes fogadni. Az északi hídon található hűtőborda a négy alaplap közül a legnagyobb, és méretéből adódóan picivel jobb hatásfokot biztosít, mint a többi (manuálisan, azaz kézrátétellel mérve langyosabb, mint a többi, ez a tuning során talán jól jöhet, bár nem játszik majd jelentős szerepet). A FIS2R jelölésből adódóan akad rajta néhány extra, amelyeket érdemes megemlíteni. Először is, a VIA 6307-nek köszönhetően köthetünk rá Firewire szabványú csatlakozóval ellátott eszközt, pl. DV kamerát. A Promise 20378 S-ATA vezérlő a VT8237 által biztosított két S-ATA vezérlő mellett további két ilyen merevlemez használatára ad lehetőséget, valamint plusz két ATA-133 eszközt is csatlakoztathatunk a segítségével. A hangkeltő az EPoX-nál már méltatott Realtek ALC655, a gigabites sebességre képes LAN vezérlő szintén a Realtek istállójából került ki. A processzorfoglalat köré nekünk kell felhelyeznünk a hűtőt tartó kengyelt, úgyhogy érdemes ezzel kezdeni a beszerelést. Az MSI színkódolása ugyan kissé "sokszínűˮ egyéniséggé teszi az alaplapot, de sokat segíthet a csatolók és a foglalatok közti eligazodásban, főleg egy kezdő felhasználónak, aki még nem rakott össze legalább 50 számítógépet (bár itt van egy kis elírás az egyébként nagyon részletes kézikönyvben, mert az USB2.0 csatlakozókat kéknek írja, a valóságban azonban sárgák, mint az a bizonyos rigó). A tuningpróba nála sikerült a leggyengébben (2150 MHz), bár, ha a CoreCell chipre bízzuk, akkor biztosak lehetünk abban, hogy a gépünk csak annyira lesz felturbózva, hogy a stabilitása ne kerüljön veszélybe. A bundle szokás szerint bőséges, csak itt találunk a dobozban jó minőségű kerek IDE kábeleket - jó látni, hogy gondolnak azokra, akik még nem tértek át S-ATA-ra, de szeretnének nagyobb rendet a házukban.

Scott / NextBase hordozhat DVD lejátszók





NextBase Walking Cinema SDV-17A

A keresztségben a Sétáló Mozi hangzatos nevét kapó készülék nem állít valótlant magáról. A noteszgépek külső optikai meghajtóihoz méretében igen hasonlító, egy lapján viselt 7" (17,7 cm) átlójú és 16:9 arányú képernyőjével azonban inkább Tábla PC-re emlékeztető eszközzel ugyanis valóban lehet akár séta közben is mozizni. Áramforrástól távol, a mellékelt 4000 mAh kapacitású Li-ION akkumulátorról, kocsiban használva pedig (szintén alaptartozék) szivargyújtóról üzemeltethető a DVD-Video mellett VCD, Audio-CD, MP3 lemezeket lejátszó és JPEG tömörítésű képek cserélgetős "diavetítésére" is képes berendezés.

Csatlakozóinak egy része a menüjében, illetve távirányítóján elérhető beállítások függvényében egyaránt képes ki- és bemenetként is funkcionálni, így nem csak arra használható, hogy a nyaralás esőnapjain ne kelljen unatkozni az apartmanban, de jóval méretesebb képen nézhetők vissza a napközben készített videofelvételek is, a kamerát bemenetként beállított csatlakozóira kötve.



Természetesen botorság lenne elvárni a két aprócska beépített hangszórójától, vagy mellékelt fülhallgatójától a tökéletes házimozi hangzást, de méretükhöz képest még viszonylag erőteljes megszólalás mellett sem dobozhangú sztereó hagszórócskák egy autóban ülve elégséges hangot szolgáltatnak. Képe már valamivel több kívánni valót hagy maga után, lévén az LCD panel 480x234 pixeles felbontása elmarad a TV (és így a DVD) szabványos felbontásától, ezért egy igazán észrevehető hibákat csak az állóképeknél (és érdekes módon saját szöveges menüinek betűinél) vétő elektronika igazítja hozzá a kijelzőhöz. Ez a jelenség TV készülékre kapcsolva természetesen nem jelentkezik.

Az MP3 állományokat hordozó lemezek tartalmát könyvtárak szerint elkülönítő, azokat illetve file-neveket csak első 8 betűjükig feltüntető navigációs menüje alatt is lehetőség van JPEG képek, például lemezborítók megjelenítésére. Az éppen lejátszott zene ID információit pedig a készülék komótos ütemben váltogatja.

Forgalmazza: FOR-MAX Kft.
+36 (1) 342 6701 • www.for-max.hu
Bruttó végfelhasználói ára: 149 000 Ft.

Scott CRX 600

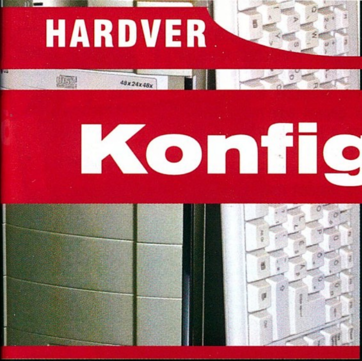
Az ifjúkorom floppy lemez, hang- és videokazetta vásárlásaiból ismerős, tarkán mintás grafikai világával erősen skótos image-t közvetítő gyártótól érkezett hordozható, illetve autós DVD-lejátszó ezt a divatot már nem követi. Az autóban az első ülések fejtámlájához vaskos fém karabinerekkel rögzíthető, széthajtogatható táskában, vagy a műszerfalra saját kis forgatható állványán felszerelhető, 5,5" (12,5 cm) képátlójú, 4:3 arányú LCD monitor és az átlagos sétáló CD-knél vastagabb és szélesebb DVD-lejátszója sehol nem visel kockás szövetmintázatot. Ellenben az utóbbi kapott a kor divatjának megfelelő kék kezelőszerv-világítást, bár az alapfunkciókat ellátó három gomb helyett a mellékelt távirányító használata sokkal kézenfekvőbb.

A DVD-Video, VCD és CDDA lemezek, MP3 állományok lejátszására és JPEG képek megjelenítésére képes készülékegyüttes nem alkot elválaszthatatlan párost. A kijelző szabványos RCA kábelekkel csatlakozik a lejátszó kompozit videó és analóg szeteró hang kimeneteire, melyeken felül utóbbin még s-Videó és digitális hang (optikai) kimenet is helyet kapott, a természetesen az elmaradhatatlan fülhallgató mini-jack aljzata mellett. A gyártó azzal is jelzi a függetlenséget, hogy külön-külön hálózati tápegységet csomagol a két részegység mellé, az autós használat azonban nem csak két szivargyújtóval komfortosított típusokban lehetséges a szintén mellkelt egyszerű elosztónak köszönhetően. Saját akkumulátorral azonban egyik modul sem rendelkezik, így valóban csak hordozható, és nem sétáló moziról beszélhetünk a CRX 600 esetében.

A megjelenítő e modell esetében sem nevezhető tökéletesnek, egyrészt a vízszintesen 15 foknál nagyobb szögből jelentkező torzulás, másrészt a szükségesnél kisebb felbontás miatt kötendő kompromisszum okán. A néző ugyanis választhat, hogy a kontrasztos éleknél kissé fűrészes, vagy azokat elsimítandó, az egész képet kissé életlenné tevő beállítással használja a monitort. A háttérvilágítás fényerejére azonban nem lehet panasz, még napfényes autóban is látható képet produkál.

Forgalmazza: Media Markt Árkád
+36 (1) 4348000 • www.mediamarkt.hu
Bruttó végfelhasználói ára: 119 900 Ft.





Konfigurációajánló

A múltkor hirtelen ötlettől (ez nem teljesen igaz, már sokan kértétek tőlünk, hogy legyen) vezérelve elindított konfigurációajánló rovatunk nem várt sikert hozott. Sok levelet kaptunk, így azt gondoltuk, hogy ezek alapján fogunk a továbbiakban esetenként több témát is érinteni, elvégre a lap akkor a legjobb és leghasznosabb, ha az olvasók érdeklődési körét elégíti ki. Küldjétek tehát bátran kérdéseiteket, kéréseiteket.

Néhány szó a tápokról és a házakról. A múltkori ajánló kapcsán többen is megjegyezték, pontosabban felrótták nekünk, hogy miért választottunk az ún. "megfizethető" gép kategóriába aránylag drága számítógépházat. A magyarázat akkor nem volt túl bőbeszédű, mindössze annyit említettünk meg, hogy a Chieftec tápegységre élettartam-garancia vonatkozik. Ez már önmagában sem elhanyagolandó, de elsősorban nem ez a lényeg a márkás tápok esetében: a legfontosabb, hogy a számítógép minden részegységét minden időpillanatban a pontosan megfelelő feszültséggel látják el, tehát az 5V, az 5V, a 12V, 12V, valamint ténylegesen annyi teljesítményt adnak le, mint ami rájuk van írva, ez pedig a PC stabil működésének egyik alapfeltétele. További fontos, ám a mindennapi használat során szerencsére kevésbé jelentkező tulajdonságuk, hogy megbízhatóan reagálnak az esetleges rövidzárra vagy túlfeszültségre. Ez magyarán annyit jelent, hogy ha a tápegység meg is hal, a gép többi része nagy eséllyel túléli a balesetet, és ezt nyilván nem kell túlmagyarázni. Sose feledjétek, a rossz tápegységek elpukkanásakor keletkező többi kárt, legyenek az alkatrészek akár még garanciálisak, senki sem téríti meg, hacsak nincs a gépre külön biztosítás kötve! Tehát ne gondoljátok, hogy a tápegységre kiadott nagyobb összeg az ablakon kidobott pénzzel egyenértékű.

A házak esetében más a helyzet, természetesen teljesen felesleges megvenni a nagyon márkásat, az átlagos felhasználók talán a PC életciklusa során egyszer sem nyitják ki, arról nem is beszélve, hogy nem cserélnek alaplapot, raknak be új winchestert stb. Ám, ha mégis, akkor érdemes néhány dolgot szem előtt tartani: 1. megfelelő szellőzés (további házhűtők esetleges beépítésének lehetősége), 2. (relatív) könnyű hozzáférhetőség a részegységekhez, könnyű szerelhetőség, 3. elegendő hely az esetleges későbbi bővítésekhez, pl. DVD-írónak, mobilkeretnek. Ezek röviden összefoglalva azt jelentik, hogy ha előre gondolkozunk, akkor ne vegyünk mini tornyot, mert nem fogunk benne elférni! Megfontolandó az is, hogy a tapasztalatok szerint a monitor mellett a számítógépház az a részegység, amelyet a legritkábban cserél az ember.

Még egy nagyon fontos, a stabil működés és a hűtés szempontjából lényeges momentum a házzal, pontosabban annak belső elrendezésével kapcsolatban: tartózkodjunk azoktól, amelyekben a táp nem az alaplap fölött, hanem az alaplap, pontosabban a processzor előtt helyezkedik el!

Néhány jellemző ár a házkínálatból:

No name 300W 3x5.25", 2x3.5": kb. 5-6000 Ft+ÁFA

Codegen 300W, 4x5.25", 2x3.5", USB: kb. 6500-7000 Ft+ÁFA

DTK Midi, 340W, 4x5.25", 4x3.5", USB: kb. 11-12000 Ft+ÁFA

Chieftec Dragon 340W, 4x5.25", 4x3.5", USB, Firewire: kb. 30-32000 Ft+ÁFA

A Codegen némileg kilóg az előbbi ház/táp fejtegetésünkből. Egyrészt azért szerepel itt, mert ennek ellenére tápegysége átlagosan középszerűnek, ám relatíve megbízhatónak mondható (az utóbbi időben némi fejlődés tapasztalható), a ház szerelhetősége kevésbé jó, de ez attól is függ, hogy a Codegen ezerarcú kínálatából mit választunk. Ám talán érdemes inkább pár ezer forinttal többért beruházni a DTK-ra, amely már minden igényt kielégít.

Tápegységek jellemző kiskereskedelmi árai:

No name/kevésbé márkás 300W: kb. 4-4500 Ft+ÁFA

Chieftec 300W: kb. 9-11000 Ft+ÁFA

Chieftec 360W: kb. 11-13000 Ft+ÁFA

Enermax 350W: kb. 17-20000 Ft+ÁFA

Zalman 400W: kb. 24000 Ft+ÁFA

Az árak magukért beszélnek, példánkban a Chieftec táp nem kerül annyival többe, mint amennyivel biztonságosabb! Igényesebbek Enermaxot vagy Zalmant is vehetnek, de átlagos otthoni PC-hez talán már kicsit túlzás is – az első villámcsapásig vagy túláramig.

VGA low-end. A VGA-kérdés lapunk hasábjain örökzöld téma, és most is többen kérdezték, hogy valamilyen típusú kártyát vettek, és szerintünk ez jó vétel volt-e. Nos, ez ugye mindig attól függ, hogy mire akarjuk a vasat használni, de a kérdést esetleg ésszerűbb vásárlás előtt feltenni. Játékosoknak szóló lapként koncentráljunk azokra, amelyeket kevéske pénzzel ellátva még érdemes megvenni, és mi az, amit erősen kerülni kell.

Ma belépő szintű játékra korlátozottan alkalmas videovezérlőnek legkevesebb pénzért megvásárlásra ajánljuk: NVIDIA GeForce FX 5200, 128 bit(!!!), 64/128M: kb. 11-13000 Ft+ÁFA

ATI Radeon 9200 128M: kb. 15-17000 Ft+ÁFA

A márkás gyártók által kínált kártyák ára ezeknél az irányáraknál akár jelentősen magasabb is lehet, cserébe esetleg nívósabb hűtést és ajándékszoftvereket kapunk pénzünkért.

Feltétlenül elkerülendő: a 64 bites, butított GeForce FX 5200-as kártyák, akármelyik GeForce FX 4000 és a Radeon 9200SE lapkával szerelt kártyák, függetlenül attól, mennyi memória van rájuk rakva, az ugyanis gyakorlatilag nem jelent ebben az esetben semmit. Ezek bármilyen munkára, filmnézésre, netezésre ugyan maradéktalanul alkalmasak, azonban akármilyen kicsit is komolyabb 3D alkalmazás könnyedén térdre kényszeríti őket.

VGA középkategória. Ejtsünk újólag pár szót a középkategóriás VGA kártyákról, legtöbben ugyanis ez iránt érdeklődtök, teljesen érthető módon. A high-end a legtöbb átlagos vásárlónak megfizethetetlen, és amúgy is mindegy, melyiket vesszük, mind jó.

Gyakorlatilag a javasolt középkategóriás kártyák jelenleg az ATI Radeon 9600 (Pro, XT) illetve a GeForce FX 5700 lapkakészletre épülnek, ezzel semmi újat nem mondunk. Lehetőleg itt is érdemes elkerülni az ATI esetén az SE jelű kártyákat, NVIDIA esetén pedig az XT illetve E jelölésű darabokat.

Új versenyzőként képbe kerülnek az ATI Radeon 9800SE köré épített, ám sajnos jelenleg meglehetősen ritkán kapható kártyák. Áruk megfelelő, teljesítményük igen kellemes, és jó eséllyel a szerencsésebbek és bátrabbak akár 9800Próként is beüzemelhetik! Bővebben a 9800SE tudásáról a 77-78. oldalon olvashattok.

Árak tekintetében csak gyors felsorolás iránymutatónak: Radeon 9600SE: 20000, Radeon 9600/256M: 26000, Radeon 9600Pro/256M: 38000, GeForce FX 5600/256M: 28000, GeForce FX 5700/256M: 39000, és ezekre még természetesen 25% ÁFA, illetve márkás gyártók esetén akár jelentős árbónusz rászámolandó.

Jelen hardverajánlónkba ennyi fért, jövő hónapban más területet boncolgatunk, illetve mint a bevezetőben írtam, a ti igényeitek alapján nézünk körül a piacon.

Brazil

179.900 FT
WEBSHOX

- 14.1" TFT XGA aktív színes kijelző (1024*768)
- Intel Celeron processzor, 1700MHz
- 20GB UDMA merevlemez
- 128MB DDR RAM
- 8x DVD meghajtó
- Fax Modem, EtherNet, FireWire beépítve
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- 1x PCMCIA, Infra, 2x USB 2.0 port
- AC'97 hangkártya, SPDIF
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 308mm x 254mm x 37mm, 2.9kg

199.900 FT
WEBSHOX

- 14.1" TFT XGA aktív kijelző (1024*768)
- **Intel Celeron processzor, 2600MHz**
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- 8x DVD meghajtó

ALL-IN-ONE KIÉPÍTÉS

FireWire

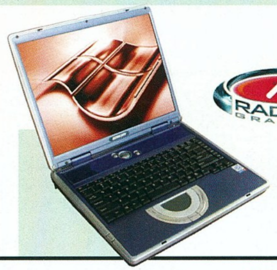
HI-SPEED CERTIFIED USB

GERICOM WEBSHOX a legkedvezőbb vételárú Pentium4 Notebook! Kiváló minősítést kapott a CHIP Magazin, Computer Panorama és a PC GURU tesztelőitől. Magyar PC Magazin tesztgyőztes 2003/01! A WEBSHOX géppel egy megbízható, magyarországon messze a legjobb vételáron kínált, teljes kiépítésű Pentium4 "ALL-IN-ONE" model lehet az Öné DDR memóriával, Floppy meghajtóval, DVD-vel és minden más szükséges felszereltséggel!



ÚJ MODEL! BEVEZETŐ ÁRON!

GERICOM BEETLE ADVANCE géppel egy megbízható, magyarországon a legjobb vételáron kínált 15" kijelzős, teljes kiépítésű AMD Athlon XP-M „ALL-IN-ONE" model lehet az Öné. Alapkiépítésben is tartalmazza a villámgyors ATI 9000 grafikus kártyát, a CD-író+DVD combo meghajtót és minden más szükséges felszerelést! Ebből a gépből semmi nem hiányzik, ami a mindennapok munkájához szükséges lehet. A notebook processzora, memóriája és merevlemeze igény szerint bővíthető.



ATI RADEON GRAPHICS

AMD Athlon XP-M

209.900 FT
BEETLE ADVANCE

- 15" TFT XGA aktív kijelző (1024*768)
- SiS746FX+963 chipset
- MOBILE AMD Athlon XP-M processzor 2400+
- 20GB UDMA merevlemez
- 128MB DDR RAM
- CD író+DVD meghajtó
- **ATI Radeon 9000 64MB DDR + TV-OUT**
- Fax Modem, EtherNet, FireWire beépítve
- 2x USB 2.0, 1x PCMCIA port
- AC'97 hangkártya, SPDIF, 5.1 hangrendszer támogatás
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- Külső párhuzamos, monitor, mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 339mm x 282mm x 48mm, 3.8kg

229.900 FT
BEETLE ADVANCE

- 15" TFT XGA aktív kijelző (1024*768)
- MOBILE AMD Athlon XP-M processzor 2400+
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- CD író+DVD meghajtó
- Samsonite hordtáska ajándékba!



GERICOM BLOCKBUSTER 9600 AMD Megjelent az eddigi legnagyobb teljesítményű AMD processzoros GERICOM notebook! A gép ATI Radeon 9600-as mobil grafikus kártyát tartalmaz 64MB memóriával. A 3D Mark 2001SE tesztprogram 9117 pontos eredménye minden eddigi mobil grafikus értéket felülmúl! Ezzel a grafikus teljesítménnyel a játék és felhasználói programok, asztali gépeket megszégyenítő sebességgel futhatnak. Az elegáns formatervezésű ház 15.1" kijelzőt foglal magába. Minden géphez opcionális magyar billentyűzet vásárolható.

AMD Athlon XP-M

269.900 FT
BLOCKBUSTER 9600 AMD

- 15.1" TFT XGA aktív kijelző (1024*768)
- MOBILE AMD Athlon XP-M processzor 2500+
- 30GB UDMA merevlemez
- 256MB DDR RAM
- CD író+DVD meghajtó
- **ATI RADEON 9600 Mobility VGA 64MB DDR RAM**
- Fax Modem, EtherNet, FireWire beépítve
- Infra Port, 2x USB port v2.0 port
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- Külső párhuzamos, PS/2, monitor csatlakozó
- Mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 328mm x 278mm x 38mm, 3.1kg, metál színben

3DMark2001: 9117

299.900 FT
BLOCKBUSTER 9600 AMD

- **15.1" TFT SXGA aktív kijelző (1400*1050)**
- MOBILE AMD Athlon XP-M processzor 2500+
- 256MB DDR RAM
- 60GB UDMA merevlemez
- Samsonite hordtáska ajándékba!

ATI RADEON GRAPHICS

269.900 FT
HUMMER FX

- 15.1" TFT XGA aktív kijelző (1024*768)
- Intel Celeron 2600MHz
- 30GB UDMA merevlemez
- 256MB DDR RAM
- CD író+DVD meghajtó
- **GeForce FX Go 5600 grafikus kártya 128MB DDR RAM**
- Fax Modem, EtherNet, FireWire beépítve
- 4x USB v2.0 port
- **3in1 memóriakártya olvasó** (Sony Memory Stick, Panasonic SD, MMC)
- 1x PCMCIA csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 345mm x 282mm x 39mm, 3.5kg, szürke színben
- Samsonite hordtáska ajándékba!

GERICOM HUMMER A 15.1" kijelzővel felszerelt Hummer gépcsaládban minden vásárló megtalálja számítását. A legkisebb LIGHT modelltől a GeForce FX Go 5600 grafikus kártyával felszerelt csúcs változatig 4 különböző változatot ajánlunk figyelmébe. Minden gép 4db nagysebességű USB 2.0 csatlakozóval van felszerelve, így bármely hardver kiegészítő azonnal a gépre csatlakoztatható! A Hummer modellek igény esetén magyar billentyűzettel is megvásárolhatóak.

339.900 FT
HUMMER FX

- 15.1" TFT XGA aktív kijelző (1024*768)
- **MOBILE Intel Pentium4 2660MHz**
- **512MB DDR RAM**
- 60GB merevlemez
- **GeForce FX GO 5600 128MB DDR+TV-OUT**
- Samsonite hordtáska ajándékba!

intel inside pentium 4

nVIDIA. GeFORCE FX Go



GERICOM CO. KFT 7100 Szekszárd, Rákóczi u. 34.
Tel.: 06-74-510-092 Fax: 06-74-510-093, gericom@tolna.net

GARDEX 9400 Sopron, Újteleki u. 1-5.
Tel.: 06-99 524-250, gardex@axelero.hu

CÉDRUS COMPUTER KFT. 1142 Budapest, Tatai u. 93/a.
Tel.: 450-1266, cedrus@cedruskft.hu (csak viszonteladóknak)

B & T Irodatechnika Kft. 5600 Békéscsaba, Szarvasi út 57.
Tel.: 06-66/442-614, Fax:06-66/520-960, bcsaba@bt-irodatechnika.hu

Microsystem 2001 Irodatechnikai Kereskedés 8800 Nagykanizsa, Fő út 10.
Tel./Fax.: 06-93/313-288, 06-30/979-46-10

Honlapkészítés Kft GERICOM Online www.gericom-computer.hu
info@gericom-computer.hu

SONY VAIO

www.sonynotebook.hu



3 év garanciával!

999.900 FT
SONY VAIO PCG-GRT996ZP

- 16.1" TFT UXGA (1600*1200) Onyx Black Ultra Bright
- MOBILE Intel Pentium4 3.2GHz HT
- 1024MB DDR-333 RAM
- 80GB merevlemez
- GeForce FX GO 5600 64MB DDR RAM + AV-OUT
- 4x DVD ± RW
- FireWire, Modem, Ethernet, WireLess LAN 54MBit
- 2x PCMCIA, 3x USB 2.0, Memory Stick Pro
- Li-Ion SMART
- Windows XP Professional SP1a + kiegészítő szoftverek
- 357mm x 300mm x 45mm, 3.9kg

1600x1200 felbontás

719.900 FT
SONY VAIO PCG-GRT996VP

- 16.1" TFT UXGA (1400*1050) Onyx Black Ultra Bright
- MOBILE Intel Pentium4 2.8GHz HT
- 512MB DDR-333 RAM
- 60GB merevlemez
- GeForce FX GO 5600 64MB DDR RAM + AV-OUT
- 4x DVD ± RW
- FireWire, Modem, Ethernet, WireLess LAN 54MBit
- 2x PCMCIA, 3x USB 2.0, Memory Stick Pro
- Li-Ion SMART
- Windows XP Professional SP1a + kiegészítő szoftverek
- 357mm x 300mm x 45mm, 3.9kg

A SONY VAIO® notebookok a legújabb technika, a hatalmas teljesítmény és a legelegánsabb dizájn képviselői.
Ezen tulajdonságok a SONY piacvezető audio és video technikájával, a termékekhez adott hatalmas szoftvercsomaggal és a 3 év garanciával egyedülálló ajánlatot eredményeznek.

499.900 FT
SONY VAIO PCG-FRV415S



- 15.1" TFT XGA (1024*768) Onyx Black Ultra Bright
- Intel Pentium4 2.8GHz processzor
- 512MB DDR-266 RAM
- 60GB merevlemez
- ATI Radeon IGP 345M, Max: 128MB Shared RAM
- AV-OUT
- 4x DVD ± RW
- 10/100Mbit belső modem
- WireLess LAN 54MBit
- FireWire IEEE 1394
- 2x PCMCIA, 3x USB 2.0, Memory Stick Pro
- Li-Ion SMART
- Windows XP Home
- 329mm x 274mm x 45mm, 3.6kg

599.900 FT
SONY VAIO PCG-V505CP



- 12.1" TFT XGA (1024*768)
- MOBILE Intel Pentium-M Centrino 1.6GHz processzor
- 512MB DDR-266 RAM
- 40GB merevlemez
- ATI Mobility Radeon 9200 32MB DDR RAM
- 8x CD-RW + 4x DVD meghajtó
- 56k belső V92/V90 modem
- 10/100Mbit belső modem
- WireLess LAN 54MBit
- FireWire IEEE 1394
- 1x PCMCIA, 2x USB 2.0, Memory Stick
- Li-Ion SMART
- Windows XP Professional SP1a
- 277mm x 242mm x 35mm, 1.9kg

centrino MOBILE TECHNOLOGY



A VAIO® TR notebookot azért tervezték, hogy az irodáján kívül is kapcsolatban maradhasson az üzleti világgal. A WLAN kábel nélküli technológia, a sokoldalú Motion Eye® beépített digitális kamera segíti a képi kommunikációt. Bármikor ha az email leveleit akarja lekérdezni, vagy video konferenciát szeretne létesíteni az üzletfeleivel notebook máris készen áll a feladatra. Mindössze 1.4 kg-os súlya és 5 órás akkus üzemideje utolérhetetlen választássá teszi.

699.900 FT
SONY VAIO PCG-TR2MP

- 10.6" TFT WXGA (1280*768) Onyx Black XBRITE
- ULV Intel Pentium-M Centrino 1.0GHz processzor
- 512MB DDR-266 RAM
- 40GB merevlemez
- Intel 855GM VGA 32MB Shared
- 24x CD-RW + 8x DVD meghajtó
- 56k belső V92/V90 modem
- 10/100Mbit belső modem
- WireLess LAN 54MBit
- Bluetooth
- Digitális kamera 640x480
- FireWire IEEE 1394
- 1x PCMCIA, 2x USB 2.0, Memory Stick
- Li-Ion SMART 5 óra üzemidő
- Windows XP Professional SP1a
- 270mm x 188mm x 34mm, 1.4kg

centrino MOBILE TECHNOLOGY



54.900 FT
SONY CLIÉ TJ25

+ ajándék tok!

- 320x320 TFT kijelző
- 16MB Memory, Intel MXL 200MHz
- Memory Stick Pro hely
- Palm OS 5.2
- 75mm x 110mm x 11mm, 140g
- 2 év garanciával



69.900 FT
SONY CLIÉ TJ35

+ ajándék tok!

- 320x320 TFT kijelző
- 32MB Memory, Intel MXL 200MHz
- Memory Stick Pro hely, MP3 lejátszó
- Palm OS 5.2, írásfelismerő szoftver
- 75mm x 110mm x 11mm, 140g
- 2 év garanciával



139.900 FT
SONY CLIÉ NX73V

+ ajándék tok!

- 320x480 TFT kijelző
- 32MB Memory, Intel PXA263 200MHz
- Memory Stick Pro, MP3 lejátszó, Bluetooth, digikamera, WLAN
- Palm OS 5.2, írásfelismerő szoftver
- 71mm x 131mm x 21mm, 230g
- 2 év garanciával

Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát fenntartjuk! A gépek technikai paraméterei beszerzéstől függően változhatnak!

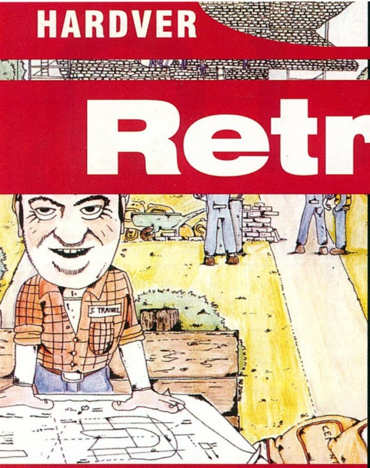
Design by Laza

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA, PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST:	1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.	Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
PÓLUS CENTER:	1152 Budapest, Szentmihályi út 131.	Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

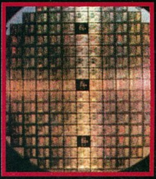
Internet: www.acomp.hu VISA MasterCard **Faxbank: 2-333-666/1477##**

ACOMP
Számítástechnikai Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.



Retro kuckó

16 bit otthon, 1. rész



A sorozat előző részeiben megismerkedtünk az otthoni mikroszámítógépek hőskorából származó néhány olyan géppel, melyek itthon is ismertek voltak. Ezek közül néhány kevésbé, míg mások komoly jelentőséggel bírtak a hazai számítógépes kultúra elterjesztésében. Igyekeztem időrendi sorrendben bemutatni a gépeket, mely sorrend a megjelenés, és nem a hazai elterjedés időpontjára vonatkozott, kivételt képeztek ez alól természetesen a hazai tervezésű és/vagy gyártású mikrók. Nyilván akad még számos olyan géptípus, amelyik itthon is előfordult néhány példányban, ezekről azonban (valószínűleg) nem lesz már szó, mint ahogy arról a több száz (nem elírás!!!) típusról sem, amelyek ez időszak alatt láttak napvilágot, és értek meg kisebb-nagyobb szériás gyártást.

Most a tematika egy kicsit változik, nem csak egy-egy számítógépről, illetve gyártóról lesz szó néhány cikk erejéig, hanem az új, 16 bites korszakot követjük végig felelevenítve néhány érdekes történést, megemlékezve a fontos állomásokról, megismerve a tegnap számítógépeit.



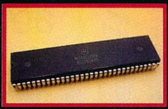
Egy korszak alkonya. Az eddig ismertetett korszak eleje, az 1980-82-es évek tekinthetők az igazi otthoni számítógépes őrület kezdetének. Ugyan ez előtt is voltak már olyan számítógépek, amelyeket nagyobb mennyiségben állítottak elő (pl.: TRS80, Commodore PET), ám áruk nem tette lehetővé szélesebb körű elterjedésüket; voltak olyan gépek, mint pl. a legendás Apple I, amelyik saját építésű gépként olcsónak ígérkezett, de hát az emberek nagy többsége nem vágyott saját kezűleg épített számítógépre, így ezek is csak a leglelkesebb amatőrök vágyait elégítették ki.



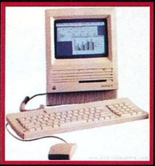
A Sinclair ZX81 és Commodore VC20 azonban megadta a szükséges lökést kellően alacsony árával és relatíve élvezhető teljesítményével. A Spectrum, az Atari 800XL, a TI994A, de legfőképpen a Commodore 64 (hogy csak néhányat emeljek ki a széles palettáról) színre lépésével pedig igazi legendák, ezzel együtt eladási csúcsok születtek, tömegek ismerkedtek meg az új csodával, amit a "számítógépezés" jelentett. Ennek hatására újabb és újabb cégek próbáltak meg a tortából szeleteket vágni, kevés eredménnyel. A sikereket szinte senkinek sem sikerült megismételni, pedig technikailag versenyképes számítógépek születtek, de igazán semmi olyan újat nem nyújtottak, ami miatt a tömegek a jól bevált, és nem utolsó sorban töméntelen szoftverrel ellátott gépeiket lecserélték volna. Valami újra, többre vágytak...



A '80-as évek elejére jellemző gépek legtöbbje valamelyik népszerű 8 bites processzor, leginkább a Z80 vagy a 6502 köré épült, és a legtöbb műveletet ezekkel oldották meg, sok esetben a hang és a kép előállítása sem kapott komoly támogatást. Egyszerű felépítésüknek köszönhetően azonban olcsón előállíthatók voltak. A továbblépésre viszont a 8 bites technológia nem nagyon adott lehetőséget, a mérnökök igyekeztek ugyan okosabb kiegészítő áramköröket beépíteni a gépekbe, azonban a jó öreg és bevált processzorok teljesítménye egyre kevésbé volt elegendő. Az új programigényekhez képest a memória kezdett szűkössé válni, több tárhely kellett a grafikáknak, a hangoknak, és úgy általában mindennek.



Sweet Sixteen. Az 1982-es évben már voltak olyanok, akik komolyan gondolták a továbblépést a 8 bites rendszerekről. A lehetőség erre adott volt, hiszen felhasználható 16 bites processzor akkor már létezett, pontosabban már régebben is, pl. a Zilog Z8000, a Texas-féle TMS9900, ám ezek teljesítménye 16 bites létükre nem volt túl elkápráztató. 1982-ben azonban színre lépett az Intel 80286, amely a PC és klónjai világát őrületes sebességgel meg is hódította, de korántsem nyűgözött le mindenkit, valljuk be, nem is ok nélkül.



Ellenben a szintén 1982-ben piacra kerülő Motorola 68000 többek fantáziáját megmozgatta. Gondoljunk csak az Apple Macintosh-ra, vagy akár a Sega Megadrive-ra, mindkettő örök időkre beírta magát a számítógép-történelembe, jóllehet utóbbi konzol, de tudása alapján lehetett volna otthoni számítógép is. A 68000-es többek között Jay Miner gondolatait is magával ragadta, aki akkoriban az Atarinál dolgozott, és aki akkor nem bírta rávenni a céget, hogy egy új, 68000-es alapú számítógép fejlesztésébe kezdjenek bele, mint ahogyan erről már volt szó.



Ennek hatására sorsát saját irányítása alá vonva, néhány kollégájával és némi befektetői tőkével megalapították az Amiga nevű, akkor még ismeretlen céget.

Ultrarövid történelmi áttekintés, 1982-84. Az 1982-es évben az otthoni számítógépes őrület a tetőpontján volt, a házi videojátékokkal egyetemben. Azonban a '83-as és '84-es évre a piac kezdett megváltozni, és amíg a számítógépes piac éppen "csak" stagnált, addig a videojátékok gyártói komoly veszteségeket realizáltak. 1984-ben végül odáig fajult a helyzet, hogy a Coleco leállt a gyártással, a Mattel Electronics égisze alatt futó Intellivision szinte csődbe vitte a céget, valamint az Atari, amelynek akkori tulajdonosa a Warner Communications volt, szintén tetemes veszteséget halmozott fel. Ebben az évben (bár nem a hasonló veszteségek miatt) a piacvezető Commodore éléről távozik az alapító, Jack Tramiel, kezd rosszul menni a Sinclairnek, hogy csak a legismertebb neveket említsük.



Új szelek, változó idők, izgalmas kezdetek. Az Amiga új projektje kezdetben nem teljesen egyértelmű céllal indult. A '82-es évben még úgy tűnt, hogy remek dolog egy mindenkin túltevő tudású játékgépet fejleszteni, és ezzel piacvezetővé válni, így volt, aki ennek szellemében dolgozott, míg mások inkább teljes értékű, új számítógépet láttak volna szívesen végeredményül. Az 1984-es év eseményei végül eldöntötték a kérdést, lévén a videojáték-piac összeomlott. Az Amiga a (kis jóindulattal) félkész állapotban lévő, Lorraine fedőnevű gépet ugyanazon az 1984-es CES-en mutatta be, amelyiken a Commodore például a 264-es (Plus4,

C16) szériát. Az Amiga szűk kör előtt tartott bemutatója le is nyűgözte a nézőközönséget, ezzel új erőt adott a fejlesztőknek - pénzt azonban nem. Az Amiga a tőzsdére ment új befektetők reményében.



Időközben Tramiel megalakította új cégét, a Tramiel Technology Ltd.-t, és újból keményen azon gondolkozott, hogyan lehetne ismét benn a piacvezető számítógép-gyártók körében. A Warner az Atarit éppen jókor kínálta eladásra, melynek számítógépekkel foglalkozó ágát Tramiel 1984 júliusában meg is vásárolta, ezáltal szinte egy pillanat alatt az egyik piacvetető vállalat élén találta magát. Immáron csapatával (melyben szép számmal volt található ex-commodore-os fejlesztő) egy új, minden eddiginél jobb, és legfőképpen olcsó otthoni Atari számítógépen dolgozhattak.

Mielőtt a Warner eladta volna az Atarit, már dolgoztak a cégnél egy teljesen új számítógépen, amelyik igencsak érdekes, de korántsem túl meglepő módon az Amiga cég chipkészletén alapult volna. Ennek érdekében a még Warner tulajdonú Atari szerződést kötött az Amigával, és komoly anyagi összeggel is támogatta a fejlesztéseket, aminek fejében exkluzív jogokat kapott volna a chipkészlet felhasználására.



Az Atari megvásárlása után realizálódott csak Tramiel csapatában, hogy milyen fejlesztések folytak a megvett cégnél. Az immáron új Atari Corp. további, rövid lejáratú kölcsönt adott az Amigának, akik akkorra már nagyon komoly gazdasági gondokkal küzdöttek. Ezt a szorongatott helyzetet szerette volna Tramiel kihasználni, és vételi ajánlatott tett az Amigára. Először az Amiga részvények darabjaiért 1 dollár 60 centet ajánlott, majd mielőtt az Amiga már majdnem elfogadta volna a vételi javaslatot, Tramiel egy nem túl tisztességes húzással ajánlatát mindössze részvényenként 98 dollárcentre módosította. Mivel az Amiga befektetői és hitelezői addigra kimondottan szerették volna viszontlátni pénzüket, így már csaknem rábólintottak még erre, az immár kevésbé jó ajánlatra is.



A történetben ekkor jelenik meg a színen a Commodore, aki az Atari-Amiga üzlet jóváhagyása előtt mindössze néhány nappal az Amiga részvények darabjáért 4 dollárt ígért, mely összeget végül az Amigának még ennél is némileg feljebb sikerült tornáznia. Az Amiga és befektetői elfogadták a Commodore ajánlatát, melynek keretében a Commodore teljesen megvásárolta az Amiga szellemi tulajdonait, valamint a megegyezés részeként visszafizették Tramielnek az általa adott kölcsönt.

(A Commodore ajánlatának elfogadása, ha csak az anyagi oldalról nézzük is, teljesen érthető az Amiga részéről. Ám ha figyelembe vesszük azt is, hogy az Atari csak a szellemi tulajdont akarta megvásárolni, a fejlesztőkre azonban nem volt szüksége, felmerül a gondolat, talán nem véletlenül került a képbe a Commodore, meglepően hirtelen. A felajánlott új vételi összeg az aktuálisan tartott Atari árhoz hasonlítva is meglepőnek tűnhet, hiszen elsőre azt gondolná az ember, fölösleges valamiért négyszer annyit fizetni. A Commodore vezetése azonban nyilván jól tudta, hogy ez olyan összeg, amit Tramiel a pillanatnyilag rendelkezésre álló anyagi lehetőségeihez mérten semmiképpen sem tud felülkínálni. Ezek persze csak kósza gondolatok részemről, ezt soha senki, sehol nem erősítette meg.)

Így tehát az Atari hirtelen elvesztett mindent, ami alapján a kívánt új számítógépet piacra dobhatták volna, a Commodore viszont egy csapásra új, hihetetlenül korszerű technológiákhoz jutott. Itt volt az a pont az otthoni számítógépek történelmében, amikor kialakult, hogy nem egy domináns, hanem legalább két 16 bites szereplője lesz az elkövetkező években a piacnak. Beszélhetünk ugyan kettőnél többről is, hiszem piacra került az IBM AT, valamint elérhető volt az Apple Macintosh is, igazából a '90-es évek elejéig az Amiga és az Atari új gépének dominanciájáról kell beszélnünk.

Atari ST. Az Amiga elvesztése nem töltötte el kimondott örömmel Tramielt, de nem is szegte kedvét az áhított 16 bites gép piacra dobásától. Sőt. Utasította mérnökcsapatát, hogy kerül, amibe kerül, de egy forradalmian új, nagy tudású, emellett azonban olcsón előállítható számítógépet kell tervezniük, és piacra dobniuk, mielőtt az Amiga a boltokba kerül.

A munka hihetetlen intenzitással kezdődött, és folyt végig az Atarinál, aminek meg is lett az eredménye. Az új számítógép, melynek jelölése a 68000-es processzor architektúrája alapján ST lett (sixteen-thirtytwo, azaz 16-32, utalva ezzel a CPU kívül 16 bites, belül azonban teljes 32 bites felépítésére), 1985-ben bemutatkozott a CES-en, hamarabb, mint az Amiga. Valamint mindössze fél áron az Amiga akkor már ismert árához képest, az IBM AT és a Macintosh árait már nem is említve!

Természetesen a gyors fejlesztésnek megvoltak a hátulütői is. A rendelkezésre álló rövid idő alatt ugyan valóban teljesen újszerű, forradalmi gépet mutattak be a nagyközönségnek egészen hihetetlen áron, azonban a chipkészlet, a hang- és képmegjelenítésért felelős rendszerek képességei elmaradtak a nem sokkal később piacra lépő Amigától. Ennek ellenére a "Jackintosh", ahogy viccesen nevezték, megjelenésekor óriási siker lett, majd később is remekül megállta a helyét, igaz, mindvégig második helyen szerepelt az Amiga mögött, egy-két területet leszámítva.



Első pillantás az ST-re. Motorola 68000 CPU, 8 MHz. A ROM 192K, ami tartalmazza az alap operációs rendszert, a TOS-t (The Operating System, mások szerint Tramiel Operating System) és XBIOS-t valamint a GEM-et (igaz, ez az első sorozatban nem volt a ROM-ban, floppyról kellett tölteni). A RAM mérete az adott modelltől függ. Az ST igen kiterjedt családdal rendelkezik, melynek tagjai többek között leginkább a RAM méretében különböznek, 256K-tól 4M-ig minden lehet.

A CPU mellett több kiegészítő áramkör is került a gépbe. A hangért a Yamaha YM2149 felelős, melynek segítségével a gép 3 hangot és 8 oktávot tud megszólaltatni. A grafikáért a Shifter a felelős, 3 grafikai üzemmódot ismer (320x400, 640x200 16 színnel, vagy 640x400 mono, ez utóbbihoz külön monitor kell), és 512 színű palettáról lehet a színeket kiválasztani. A memóriakezelésért a Glue chip a felelős.

A gép billentyűzete numerikus résszel kiegészített, teljes értékű billentyűzet. Csatlakoztatható két joystick, valamint a géphez egér is jár.

Bővítések és csatlakozók tekintetében az ST határozottan jó helyzetben van: RGB monitor, cartridge slot, MIDI ki- és bemenet, Centronics párhozamos port, RS232c, hard disk és floppy csatlakozó, joystick port...

A következő részben közelebbről is megismerkedünk az Atari ST-vel és családfájával, színre lép az Amiga, és még sok érdekesség is lesz. Folyt. köv.

Brazil
brazil@ipma.hu





Jack Tramiel and Sons Atari Corporation (From left to right: Garry, Sam, Jack, Leon

Hasznos programok

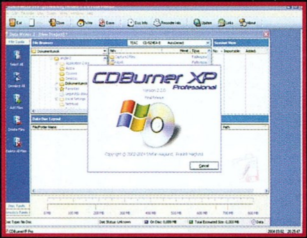


Nincs új a nap alatt. A közmondás különösen igaz e havi szoftver-összeállításunkra, mivel csupa ismert és a felhasználók által kedvelt programot ajánlunk - pontosabban ezek legfrissebb változatait.

CD BurnerXP Pro v2.2

Az ingyenes CD-író program az elmúlt hónapok alatt igen sokat fejlődött. Utoljára az 1.1-es változatot ajánlottuk, az azóta eltelt hónapokban a fejlesztők számtalan új szolgáltatással gyarapították. A legfontosabb a DVD-írók támogatása mindenféle formátumban és típusban. Készíthetünk vele ISO-fájlokat, vagy ezeket felírhatjuk a megfelelő adathordozóra. Persze alkalmas mp3, ogg, wma, wav adatok kezelésére, ami nemcsak az audio-CD-k elkészítésére igaz, hanem azok tömörítését, grabbelését is elvégezhetjük vele. A CD BurnerXP Pro gyors, mutatós és egyszerűen kezelhető program, ráadásul bónusz szoftvert tartalmaz: egy borítószerkesztőt. Hátránya, hogy a mérete megkétszereződött, és nincs magyar nyelvű változata.

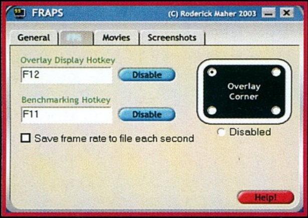
www.cdburnerxp.se



Fraps v2.0

Mindössze egyetlen tizedet nőtt a verziószáma ennek a különleges programnak, de ez ne tévesszen meg senkit. A Fraps indítását követően megbújik gépünk memóriájában, és játékok, illetve egyéb háromdimenziós programok futtatásakor lép működésbe. Ez abban nyilvánul meg, hogy az aktuális képsebességet (frame/second mértékegységben) kiírja a monitorunk egyik sarkába. A programot hotkey billentyűk segítségével kapcsolhatjuk ki és be. A kettes változat képlopó funkcióval bővült, mely kiegészül mozgó filmek (avi) kilopásával, amibe a hangok, zenék is beletartoznak. A legérdekesebb, hogy ezt játékokhoz is felhasználhatjuk, ráadásul filmlopáskor alig lassítja a gépet.

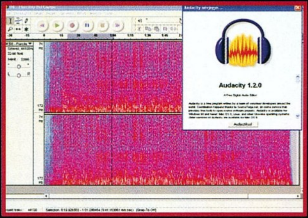
www.fraps.com



Audacity: Free Digital Audio Editor v1.2

Az ingyenes, magyar nyelvű menükkel rendelkező hangszerkesztő kiváló tulajdonságokkal rendelkezik: wav, mp3, ogg és egyéb adatokat tölthetünk be, és menthetünk el a programmal, melyeken 26-féle effektust és más szerkesztési műveleteket hajthatunk végre. Az Audacityben bármelyik csatornát használhatjuk, ezeket vághatjuk, összeilleszthetjük, keverhetjük stb. Egyéb lehetőségek: spektrum- és frekvenciaanalizáló, hangdigitalizáló.

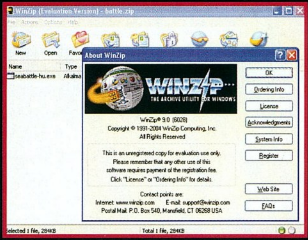
audacity.sourceforge.net



WinZip v9.0 (végleges)

Sokat kellett várnunk (közel egy évet), mire a béta változat után megjelent a legelterjedtebb archiváló- és tömörítőprogram kilences változata. A WinZip ZIP, CAB, TAR, GZIP, MIME és még számtalan adat kezelésére alkalmas, beépülve az Intézőbe gyorsan és kényelmesen elérhető. Sebessége és a tömörítések hatékonysága kielégítő, de ma már nem a legjobb: ugyanakkor nem lehet nélkülözni, mert a zip-formátum a legelterjedtebb. A kilences újdonságait elsősorban a kényelmi szolgáltatásoknál keressük, helyet kapott benne a 128 és a 256 bites titkosítás valamint a tetszőleges számú fájl kezelése.

www.winzip.com

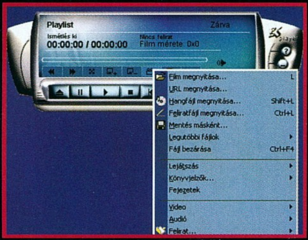


BSPlayer v1.00.805 (magyar)

Az ingyenes, magyar nyelvű lejátszó új változata csak apró, ám annál fontosabb változásokat tartalmaz. A programmal nem csak DVD-filmeket, hanem avi, mpeg, DivX, illetve AC3 adatokat is megtekinthetünk, valamint CD-t, mp3 és ogg zenét hallgathatunk. Számtalan különleges szolgáltatással rendelkezik: filmfeliratok betöltése, képkockák elmentése, filmlejátszás akár a Windows asztalon stb.

Újdonságok: több CD-s (fájlos) filmek esetében megkeresi a következő filmet. OSD menük bővítése, Win9X-nél előforduló hibák kijavítása, STR feliratok támogatása, Winamp DSP pluginok kezelése, különféle feliratok (film.sub, film_en.sub, film_hun.sub) egyidejű kezelése stb.

www.bsplayer.org



A hónap szoftverei

DivX v5.11	www.divx.com
jetAudio v6.0	www.jetaudio.com
XnView v1.68	www.xnview.com
Game Accelerator 2	www.einfodaily.com
AIDA32 v3.93	www.aida32.hu
CloneDVD2	www.elby.ch
Blender v2.32	www.blender3d.org
Szótár v7.0	www.jomagam.hu
FreeRip v2.60	www.mgshareware.com
AVIedit v3.38	www.am-softhome.com

Pioneer DVR-107D

Pioneer DVD-107D

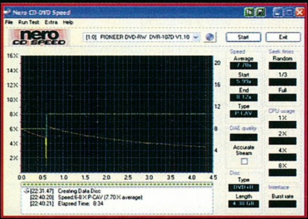
+ **Előnyök:** az eddigi legjobb, nincs mese

- **Hátrányok:** nem tudok rosszat mondani róla

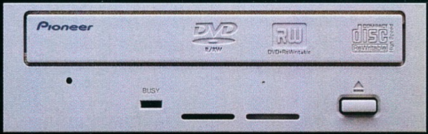
10/10

Múlt havi számunkban két 8x-os DVD-írót már egymásnak eresztettünk, amikor az NEC ND-2500A és az MSI DR8-A írók teljesítményét és írási minőségét összehasonlítottuk. Sajnos a Pioneer 107-es akkor lemaradt (nem érkezett meg időben a tesztre), de ebben a hónapban pótoljuk a hiányosságot. A Pioneer legújabb írójának igencsak fel kell kötnie a gatyáját, ha a NEC ND-2500A írási minőségét és a Pioneer korábbi íróinak megbízhatóságát az egyre gyorsuló írási sebességekkel együtt kell felülmúlnia.

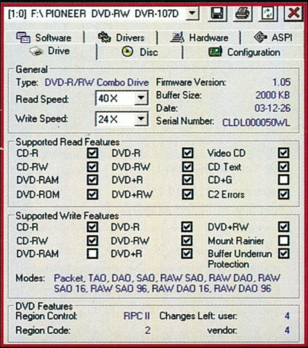
Megszokott forma. A Pioneer 107D író külsőre szinte nem is különböztethető meg 106-os elődjétől. Ha nincs a meghajtó tetejére ragasztott adatlap, akkor bizony nem tudtam volna megmondani, hogy egy új termékkel van dolgom. Viszont úgy látszik, hogy csak Európában marad az unalmas, megszokott design: a távolkeleti piacokra már megérkezett a Pioneer 107-es sorozatának legújabb változata, ami szakít az eddigi Pioneer külcsínnel, és igen kellemes kinézettel (is) próbál hódítani a zsúfolt piacon. Nem mintha a külső lenne a döntő egy DVD-író megítélésében, de azért durcásan megjegyezném, hogy minket sem kellene kifelejteni a jóból. Na szóval, a Pioneer 107D OEM kiszerelésű változata (a doboz változat a megszokott módon az A07 jelölést kapta) külsőleg semmi újat nem tudott felmutatni, de belül azért történt némi átrendeződés.



Nekünk nyolc. A drive alapvetően a 106-os továbbfejlesztett változatának fogható fel. Megemlítendő újdonság a DVD-RAM lemezek 2x-es olvasása, de az igazi nagy durranás az egyszer írható DVD+/-R lemezek 8x-os írása, illetve az újraírható DVD korongok 4x-es sebességű írásának/újraírásának támogatása (DVD+RW lemezből már van 4x-es, a DVD-RW lemezekből egyelőre csak 2x-es van a piacon, ez is elég ritka jelenleg). A meghajtó tehát mind a két rivális írható DVD formátumhoz a lehető leggyorsabb (a DVD-R és DVD-RW esetén még lemez hiányában ki sem használható) írási sebességeket ajánlja fel, így teljes szolgáltatást nyújt. A Pioneer 107-es 8x-os írása gyorsabb, mint a konkurens gyártók meghajtóinak 8x-os írási tempója, ugyanis a Z-CLV módban történő égetést mindössze két szakaszra bontja: az első rövidebb zónában kapásból 6x-os, a lemez kétharmadán már 8x-os sebességgel ír, szemben a többi drive-nál tapasztalt 4-6-8 beosztással. A Pioneer így bámulatos, átlagosan 7.7x-es sebességet tud felmutatni a 8x-os írás során, szemben a NEC ND-2500A 6.8x-os átlagos sebességével. A gyorsabb átlagos tempó ellenére a Pioneer 107-es által 8x-osan megírt lemez minőségileg ugyanolyan jó, mint az ebből a szempontból - általam is - etalonnak minősített NEC ND-2500A által lemez minősége, tehát a Pioneer paraszthajszállal képes volt überelni a NEC teljesítményét. Erre mondják azt, hogy tátva maradt a szánk. A 8x-os írást ennek ellenére nem ajánljuk DVD-Video lemezek írásához, de ha így fejlődnek az írók, hamarosan 10 perc alatt is tudunk majd olyan lemezeket írni, amelyek a legfinnyásabb asztali DVD-Video lejátszókban sem fognak akadozni.



Az egy, aki mindent visz. A Pioneer 107D írót mindenféle lemezzel kipróbáltuk (4x-es Philips, Primedisc, TDK, Eurodata, Fuji DVD+R lemezekkel, 8x-os Verbatim DVD+R lemezekkel, 4x-es Primedisc, TDK, Eurodata DVD-R korongokkal és mindenféle újraírható DVD lemezzel egyaránt). A noname kategóriát egyelőre kihagytuk a tesztelésből, mivel a többnyire RITEK gyártókóddal ellátott, kevésbé ismert márkájú korongokból olyan rossz minőségű példányok keringenek a hazai (főleg illegális) kereskedelemben, hogy nem tudtuk őket reális tesztelései alapnak tekinteni. Viszont RITEK gyártókódú lemez akadt a márkásabb, tesztelt lemezek között: ezekkel semmi gondja nem volt a Pioneer 107-esnek, így jobb minőségű (megfelelő helyről származó) noname RITEK lemezekkel sem lehet különösebb baja. Az összes általunk próbált lemezt a DVD-író program (a Nero 6.3.0.3-as változatát használtuk a tesztelésre) által felajánlott sebességek bármelyikével hajlandó volt megírni a kiválasztott tempóval, és minden lemez kitűnően visszaolvasható volt az íróban és egy Toshiba SD-M1712 DVD-ROM olvasóban egyaránt. Az asztali lejátszást egy Panasonic DVD-S75 készülékkel vizsgáltuk meg, két 4x-esen megírt DVD-R lemez és a 8x-osan megírt DVD+R lejátszása esetén tapasztaltunk egy-két megállást, tehát elmondható: 2x-esen, illetve 2.4x-esen nem tudtunk rossz lemezt írni a Pioneer új írójával. Egészen elképesztő teszteredmények.



Egyszerűen tökéletes. Nem tudok rosszat írni a Pioneer 107D-ről. Ugyanolyan fantasztikus minőségben ír, mint a múlt hónapban megismert NEC ND-2500A, ugyanakkor azzal ellentétben nagyon jó olvasó is egyben. Mindenféle lemezre hajlandó írni, gyors és pontos. A Pioneer 106-os után nem igazán hittem, hogy a Pioneer ki tud jönni még egy olyan íróval, ami ennyire kiegyensúlyozott és megbízható drive. Sikerült nekik. Akik viszont a múlt hónapban olvasott teszt hatására megvették a 2500-as NEC-et, ne búslakodjanak, igencsak nehezen tudnám eldönteni, melyik meghajtónak jobb az írási minősége. Viszont ha olyan drive-ra van szükséged, ami egyedül lest a gépben, tehát olvasóként is remekelnie kell, akkor csak a Pioneer 107-es jöhet számításba. A teszthez a Multimedia.hu és a CDABC adta az üres lemezeket, a Pioneer 107D meghajtót a Basys Kft-től kaptuk tesztelésre.

PPéter

Információ: www.basys.hu
www.pioneerelectronics.com

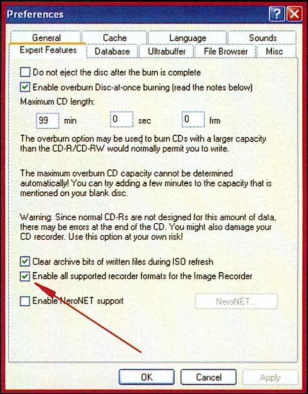
Grab rovat

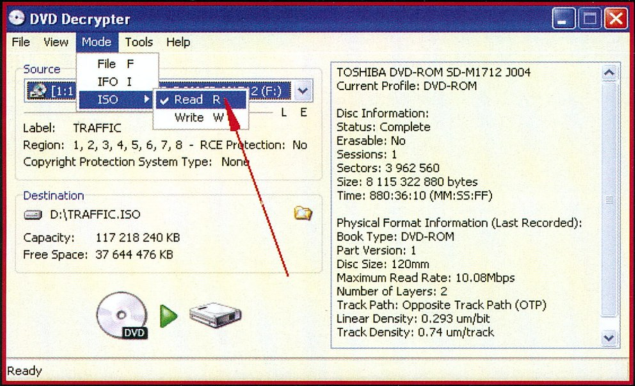


Üdv mindenkinek! Mostanság egyre több a DVD-írással, grabbeléssel kapcsolatos kérdés a nekem címzett levelekben, szóval ebben a hónapban megpróbálok pár dolgot tisztázni a DVD lemezek beolvasásával, másolásával kapcsolatban. Ez nem azt jelenti, hogy komplett FAQ-ot kaptok a DVD-Video filmek másolásához. Egyrészt a DVD lemezen nemcsak film lehet, hanem bármilyen más jelegű adat is, másrészt a DVD-Video filmek másolása többé-kevésbé illegális, amihez nem szeretnék itt a nagy nyilvánosság szeme láttára túl sok ötleteket adni (e-mail útján sem fogok, előre szólok). Igazából két-három, egyszerűbb programon keresztül szeretném megmutatni, hogy a DVD lemezekkel való bűvészkedés nem sokkal bonyolultabb, mint amit a CD-kkel szoktunk művelni.

DVD grabbelése Neróval. Hogyan tudunk egy DVD-ROM lemezről (legyen az akár gyári, vagy házilagosan sütött) úgynevezett image állományt (néhány idiótán magyarított alkalmazás előszeretettel alkalmazza a „tükörfájl" és a „képfájl" elnevezéseket) készíteni? Nagyon egyszerűen: majdnem ugyanúgy, mintha CD-ROM koronggal szeretnénk ugyanezt megtenni. Szükség van egy CD/DVD-író programra és egy nagy adag helyre a merevlemezünkön. Utóbbi kapcsán megjegyezném, hogy a legegyszerűbb, egyoldalas, egyrétegű DVD-5 lemezek kapacitása is lehet 4 GB-nál több, ami meghaladja a FAT32-es állományrendszer egy állomány számára allokálható maximális fájlméretre vonatkozó korlátozását, tehát DVD lemezekről lehetőleg NTFS partícióra próbáljunk image állományt készíteni. Lehetőségünk van egy kis trükközésre (darabolt image állomány készítésével), de ezt nem minden program támogatja, másrészt a legtöbben amúgy is XP-t használnak. Ha már XP-d van, akkor meg tessék szépen áttérni az NTFS fájlrendszer használatára. Jóval biztonságosabb és rugalmasabb, mint a FAT variánsok voltak, buta megkötések és korlátozások nélkül. Ha NTFS fájlrendszerű merevlemezed van, akkor nincs is szükség komolyabb előkészületekre. Vegyük elő a Nero programot (CD/DVD-író hiányában is tudsz vele image állományt készíteni). Nem túl célszerű ezt a programot használni DVD image készítésére, de nem is túl bonyolult művelet. Ha nincs DVD-íród, akkor egy kis trükkre lesz szükség, hogy a program DVD-s képességei előbújjanak, mégpedig engedélyezni kell, hogy az Image recorder (ez virtuális CD/DVD-író, amelynek segítségével valódi írás helyett image fájlt készítünk a merevlemezre) mindenféle lemeztípust ismerjen. Ehhez a Preferences alatt az „Enable all supported formats for image recorder" sor elé kell pipát tenni (1. kép). A következő lépésben (ha van CD/DVD-író a gépünkben) be kell állítanunk, hogy az Image recorder legyen az alapértelmezett író (ha nincs CD/DVD-írónk, akkor alapból ez lesz beállítva). Ekkor nyitnunk kell egy DVD Copy projectet, ahol forrásnak azt a meghajtót kell megjelölnünk, amelybe a lemezt helyeztük (2. kép). A Copy gombot megnyomván a program megkérdezi majd, hogy hová és milyen néven mentse el a lemezről készítendő image állományt – ha megadtuk, a program szépen beolvassa a korong tartalmát egy testes fájlba. Készen is vagyunk. Ha van CD/DVD-írónk a gépben, és használni is szeretnénk, akkor ne felejtsük el visszaállítani kimenetként az Image recorder helyett, különben ezentúl csak image fájlokat készíthetünk tényleges írás helyett. Az elkészült image állományt később bármikor kiírhatjuk Neróval DVD lemezre, ha a Recorder menü Burn image menüpontjára kattintunk, és megjelöljük a korábban elmentett image fájlt. A Daemon Tools emulátorral most már a Nero program .nrg kiterjesztésű image állományait is felhasználhatjuk a virtuális DVD meghajtóban, így az image fájlt bármikor kezelhetjük úgy, mint egy valódi lemezt (amelyikről készítettük).

DVD-Video grabbelés. A DVD-Video lemezekről ugyanígy készíthetünk image állományt, de figyelembe kell venni, hogy a CSS (Content Scrambling System) védett lemezek tartalma nem olvasható ki ilyen módon (ha sikerül is, a beolvasott anyag lejátszhatatlan lesz), valamint a kétrétegű DVD-9 korongokról hiába készítünk ilyen image



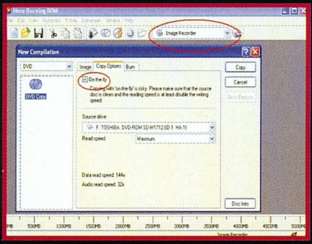


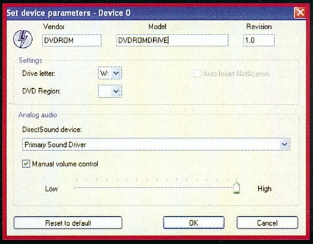
állományt, hiszen ezek egy az egyben nem írhatók (most még) vissza a DVD-5 méretével bíró, jelenlegi DVD+/R(W) lemezekre. Ettől eltekintve a DVD-Video lemezekről (ha nem védettek) ugyanilyen könnyű image állományt készíteni a Nero programmal, és a beolvasott image emulátor segítségével ugyanolyan simán lejátszható lesz DVD-Video programmal, mint az eredeti korong. De mi van akkor, ha a forráslemez bizony másolásvédett? Ekkor a Nero nem jöhet szóba. Márpedig néha jól jönne, ha például a tékából elhozott, de idő hiányában megtekintés nélkül maradt filmeket a lemez visszavitele előtt gyorsan leszedhetnénk a gépre, hogy aztán később – ha lesz rá időnk – az image fájlt egy emulátorba mountolva megnézhessük a filmet (az se baj, ha DVD-9 formátumú, hiszen ha nem akarjuk visszaírni, csak megnézni és letörölni, akkor nem foglalja sokáig a helyet). Erre inkább a DVD Decrypter programot ajánlom, amelyik az egyik legegyszerűbb és legkönnyebben használható DVD grabber alkalmazás (legalábbis egyszerű image készítése egy kattintással kivitelezhető vele). A program a www.dvddecrypter.com címről tölthető le, gondolom, ezt nem lesz nehéz megjegyezni.

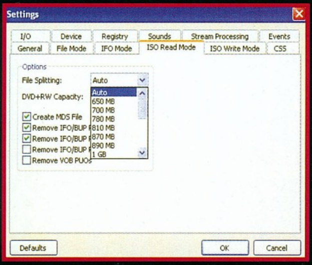
DVD Decrypter. A DVD Decrypter igen előzékeny program, minden indításkor – amennyiben van internet-hozzáférésünk – lekérdezi a fejlesztője webszerveréről, hogy van-e újabb változata a programnak, és fel is ajánlja, hogy odavezérli a böngészőnket az esetleges letöltenivalóhoz. Természetesen ezt le is tilthatjuk (modemes előfizetőknek nem kell attól tartani, hogy a program kéretlenül betárcsáz). Első lépésben jelöljük ki, hogy a program ISO (Read), és ne IFO módban tevékenykedjen. Ezzel azt érjük el, hogy a Decrypter az egész lemez tartalmát egy nagy image állományba olvassa be (csak úgy, mint a Nero a fentiekben ismertetett módon), míg IFO módban a DVD-Video filmet alkotó fájlokat másolná át (ami ugyan szintén a hasznunkra lehet, de jelenleg nem ezt tárgyaljuk ki). A DVD Decrypternek nem számít, hogy a korong másolásvédett, képes kijátszani a CSS rendszert, tehát a lemezről készített image a korong tökéletes másolatát tartalmazza majd, csak éppen a CSS védelemtől megfosztva. A DVD Decrypter képes FAT16 vagy FAT32 partícióra lementeni egy akár 4-5 GB-os lemez tartalmát is, mert alapbeállítás szerint automatikusan érzékeli, hogy milyen állományrendszere van a kiszemelt célmeghajtónak, és ennek megfelelően darabolja fel az image állományt. A darabolással az image tartalma nem sérül (amíg nem törlünk egyet sem a sorszámozott fájlokból), és a Daemon Tools emulátor felismeri és kezeli a felszabdalt image formátumot is. A DVD Decrypter program egyszerű: ha az ISO beállítást elvégeztük, akkor csak a forrás meghajtó kijelölése maradt, megadhatjuk az elmentendő image állomány nevét is. Ha ezt külön nem tesszük meg, a program a lemez címkéjéből automatikusan hozza létre az image állomány nevét, és az alapbeállítás szerint mindig arra a merevlemezre igyekszik menteni, ahol a legtöbb szabad helyet találja (ez is felülbírálható többféle módon). A Decrypter ISO módban nemcsak DVD-Video lemezek begrabbelésére alkalmas, hanem adat DVD-ROM lemezeket is beolvastathatunk vele. Mivel a DVD-Video, DVD-ROM lemezek logikai adatszervezése alacsony szinten ugyanolyan, ezért az ilyenforma (egész lemezes) grabbelés ugyanúgy történik. A DVD Decrypter ilyenformán tehát nem csupán a DVD-Video lemezek „másolására" való, hanem szinte bármilyen DVD korongról készíttethetünk vele image állományt, igen kényelmes, hatékony módon. Sőt, a DVD Decrypter még írni is tud! A saját maga által készített image állományokon túl még egy rakás közismert CD/DVD-író program image állományát képes felírni DVD lemezre. Ha egy DVD-5 (4,7 GB-nál kisebb) lemezről készített image fájlunk van, a Decrypter mindenféle beavatkozás nélkül képes azt visszaírni üres DVD+/R(W) lemezre, tehát bizonyos megkötésekkel univerzális DVD-másoló programnak is titulálhatnánk.

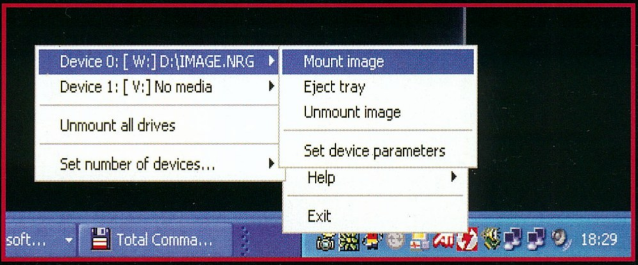
Mountoljuk fel jól. A beolvasott DVD image állományokat úgy használhatjuk, mint az eredeti lemezt – ehhez csak egy jó emulátor kell. A legjobbak legjobbja a Daemon Tools, amely rendszeresen frissített, jól megírt alkalmazás, és a Decrypterhez hasonlóan egyszerűen használható. A Decrypter vagy a Nero kimeneteként kapott image állományt a telepített Daemon Tools kis ikonjára történő jobbgombos kattintás után tudjuk átadni az emulátornak. A virtuális meghajtó paramétereit kedvünk szerint állíthatjuk be, akár több (maximum 5) virtuális meghajtónk is lehet tetszőlegesen beállított jelölésekkel. Ha mindent jól csináltunk, a Daemon Toolsnak átadott image pontosan úgy viselkedik majd, mint az a lemez, amelyikről létrehoztuk az image állományt. Adat DVD-ROM lemezként ugyanúgy telepíthetünk, futtathatunk róla, a DVD-Video lemezek virtuális másolatát pedig szoftveres DVD-Video lejátszó programokkal tudjuk megtekinteni. Ha az image nem haladja meg egy írható DVD+/R(W) lemez kapacitását, akkor ki is írhatjuk üres lemezre, amennyiben van DVD-írónk (de mint említettük, az image elkészítéséhez és az emulációhoz nem szükséges semmilyen CD vagy DVD-író!). Arra ügyeljünk, hogy a felmountolt image fájlokat mindaddig nem tudjuk törölni a merevlemezről, amíg az emulátort nem utasítjuk, hogy „eressze" el az image-et (ilyenkor kivesszük a virtuális lemezt a virtuális meghajtóból). Sok kezdő ott akad el, és akkor ír levelet nekem, amikor „letörölhetetlen" image fájlokat talál a merevlemezén :). Egyelőre ennyit a DVD korongok grabbeléséről, most már abba kell hagynom, mert lassan készülődünk a CeBIT-re, Hunor idegbeteg, hogy mikor adom le a cikket, meg egy csomó ilyen frusztráló körülmény akadályoz, szóval búcsúzom erre a hónapra!

PPéter

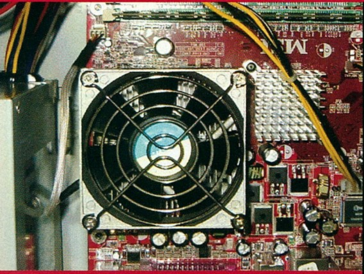


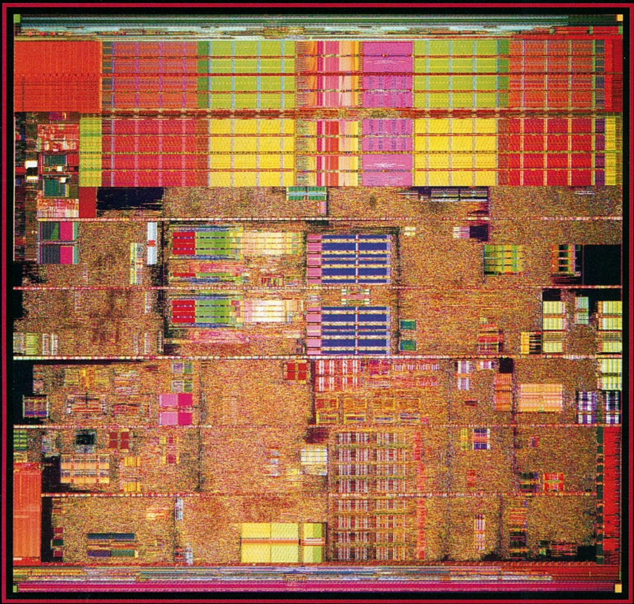






Hardver fórum





Prescott mag, az 1 MB másodszintű cache felül látható.

Sziasztok! Jó másfél év nyugalom után ismét új processzorral kell megbarátkozniuk azoknak, akik az Intel platformot választották. A tavalyi év harmadik negyedévében mutatták be a Prescott processzort, amelyik a Northwood sorozatot fogja leváltani. Miért van szükség a Northwood leváltására? Ez jó kérdés. A Northwood sorozat 3,8 GHz körül technológiailag elérte teljesítménye határait. Ezt természetesen nem az alapórajelre, hanem az egyes jól tuningolható processzorokra értem. A Northwood alapokon nyugvó, azonban jóval magasabb órajelek elérésére képes Prescott viszont könnyen elérheti alapórajelen a 4,5 GHz-et is. A Prescott 125 millió tranzisztort tartalmaz a Northwood 55 milliójával szemben, és 0,9 nanométeres technológiával készül. Milyen újdonsággal szolgál a Prescott a Northwoodhoz képest? A legfontosabb a kétszeresére, 16 KB-ra növelt adatcache és az 1 MB-ra növelt másodszintű gyorsítótár.

A magasabb órajelek elérése érdekében megnövelték a futószalagok számát 20-ról 31-re. A futószalagok célja, hogy a processzor az utasításokat több részre bontva tudja végrehajtani. Belátható, hogy a több futószalag az utasítások több részre bontását eredményezi, ezzel az egy órajelre jutó, egy futószalag által végrehajtandó utasítások száma valóban csökken. Viszont a végrehajtás lassabb lesz, hisz a 31 futószalagból az adatok kiürítése jóval tovább tart, mint 20-ból. Ennek kompenzálására a Prescott megkapta a mobil Centrino, más néven Banias processzor elágazásbecslő-logikáját. A processzoron belüli késleltetések is növekedtek, nem is kis mértékben. Újdonság még az SSE3 utasításkészlet, valamint a HT, azaz a hyperthreading technológia továbbfejlesztése is. A Prescott a Northwooddal ellentétben külön logikai egységet használ a leggyakoribb digitális feladat, az egész szorzás végrehajtására, ellentétben a Northwooddal, amely ezt a feladatot a lebegőpontos logikai egységgel hajtotta végre. Nem akarlak benneteket további apró műszaki részletekkel terhelni, ezek mind megtalálhatók az Intel adatlapjain. Nézzük a lényeget. A Prescott azonos órajelen semmivel sem jobb a Northwoodnál, sőt. Nem egy tesztben - ha nem is sokkal, de - lassabb. Kimagaslik viszont a multimédiás alkalmazásokban, például a videótömörítésben. Nagy előnye viszont a jó skálázhatóság, azaz az extrém magas működési frekvencia. De. Hiába a 0,9 nanométeres technológia, a processzor borzalmasan melegszik. Bőven üti a 110 Wattot, tuningmentesen is. Hiába az új, változó core-feszültség, amelyik alaposan megdolgoztatja az alaplapi tápstabilizátorokat, hisz a proci terhelésének függvényében adagolja az alacsonyabb-magasabb magfeszültséget. A Prescott rettenetesen fűt, azonos körülmények között akár 10 fokkal is melegebb lehet, mint a Northwood. Ez a rossz hír. Most jön a jó hír. Az Intel is belátta, hogy itt valami nem gömbölyű, és azonnal nekiugrasztotta a mérnököket a procimag áttervezésének. Az új, D-stepping Prescott február végén mutatkozik be, én részemről leveszem a nem létező kalapomat azok előtt, akik belátják, hogy hibáztak, nem ködösítenek, nem fogják saját hibájukat az ellenszélre, a globalizációra, a brazil kávétermesztők sztrájkjára, hanem időben lépnek. A magasabb késleltetések és egyéb hátrányok ellenére a Prescott 4 GHz felett már nagyon jó processzor lesz, erre mérget lehet venni. Milyen alaplapok támogatják a Prescottot? Kell-e rohanni új alaplapot venni? Nem. Aki nem dzsunka-balra rizslisztt alaplapot vett, annak nem kell félnie. A Prescott-támogatás legfontosabb feltétele a VRM 10.0 - Voltage Regulator Module (feszültségszabályzó modul) - szabványú alaplapi tápstabilizátor megléte az alaplapon. Ennek célja – mint ahogy feljebb érintőlegesen volt már erről szó – a processzor magfeszültségének a megkívánt teljesítményhez szükséges biztosítása. Fontos még az alaplapi tápstabilizátorból kivehető pillanatnyi csúcs-áram mennyisége is, ezt az FMB 1.0, az FMB 1.5 és az FMB 2.0 szabványok rögzítik. Amíg az FMB 1.0 legfeljebb 85 Amper maximális kivehető áramot jelent, addig az FMB 2.0 már 119 Ampert. Elborzasztó számok ezek még ak-

kor is, ha tudjuk, hogy ennek az iszonyú áramnak nem kell állandóan rendelkezésre állnia, hanem csak a processzor indulásakor, illetve teljes terheléskor. Miután ennek az árammennyiségnek a bemenő oldalon is rendelkezésre kell állnia, azaz az alaplap tudjon miből ennyi áramot kivenni, ismét azok jártak jól, akik a jövőre gondolva erősebb, jobb tápegységet szereztek be.

Nézzünk pár részletet a nevesebb gyártók nyilatkozataiból, az angol szöveg után a magyar fordítás.

Intel: "Current builds of D875PBZ, D865PERL, D865PERC, D865PESO, D865GBF, D865GLC, D865GRH all support Prescott at 3.4GHz. End users will be able to check the AA# on the retail box to confirm that the board supports Prescott."

A felsorolt alaplapok támogatják a Prescottot 3,4 GHz-ig. A végfelhasználókat a dobozon található AA# jel tájékoztatja erről.

Asus: "P4C800-E Deluxe, P4C800 Deluxe, P4C800, P4P800 Deluxe, P4P800, P4P8X SE, P4S800D-E Deluxe, P4P800-VM, P4P800S-E Deluxe, P4S800D, P4P800S SE, P4R800-V Deluxe, P4R800-VM, P4S800, P4V800D, P4V800-X, P4S800-MX, P4P800S.

Above are our current boards that support Prescott."

A fenti alaplapok támogatják a Prescottot.

Abit: "As a design partner of Intel, ABIT was able to design in support for future CPUs into our IS7 Series and IC7 Series of motherboards. Our motherboards follow the VRM 10.0 and FMB 1.5 Guidelines. With ABIT's 4-phase power onboard and a strengthened PWM design, ABIT users of the IS7 Series and IC7 Series are able to use current Northwood core Pentium 4s as well as upcoming CPUs."

Mint az Intel tervezési partnere, az Abit az IS7 és az IC7 alaplapjait a jövő processzorainak támogatására tervezte... Az Abit négyfázisú és megerősített tápstabilizátora az IS7 és IC7 alaplapokban alkalmassá teszi ezeket az alaplapokat a jelenlegi Northwood és a következő generációs processzorok támogatására.

Bár erről nem esik szó, a közkedvelt AI7 is támogatja a Prescottot.

Gigabyte: "Gigabyte was the first to design VRM 10.0 on motherboards beginning with the 845PE/845GE based models, and we have carried it over to our 865/875/848 based boards. This allows both Northwood and Prescott support."

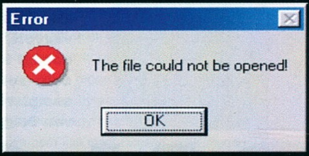
A Gigabyte elsőként kezdte meg a VRM 10.0 szabvány alkalmazását a 845PE/845GE chipsetre épülő alaplapjain, és folytatta a 865/875/848 chipsetre épülő alaplapjain is. Ez biztosítja a Northwood- és Prescott-támogatást.

Más típusú alaplapok tulajdonosainak érdemes körülnézniük alaplapjuk gyártójának web-oldalán azzal együtt is, hogy Prescott vásárlásán idén nyár előtt szerintem nem érdemes gondolkozni.

Régen vírusoztunk már, tegyük azt, hiszen a kreatív alkotók képesek elkényeztetni bennünket újabb és újabb meglepetésekkel.

Elsősorban az ICQ felhasználókat fenyegeti a **Worm.Win32.Bizex**. A féreg a www.jokeworld.xxx/xxx.html Internet-címre irányítja a gyanútlan felhasználót, majd erről a címről automatikusan letöltődik a tulajdonképpeni vírus az áldozat számítógépre. A vírus indulása után sysmon.exe néven beírja magát a registrybe az automatikusan induló programok közé, így a gép minden egyen indításakor aktivizálódik. Bankkártya, illetve bankszámla információkat próbál lopni, és az ICQ szerverre kapcsolódáskor átveszi az irányítást, lekapcsolja az ICQ klienst, a fertőzött gép tulajdonosának nevében konnektál, és a címlistában szereplő valamennyi személynek továbbküldi magát. A megszerzett adatokat egy logfájlban tárolja, majd továbbküldi egy FTP szerverre.

A következő kis kedves az **I-Worm.Moodown.b** E-mail csatolásként érkezik, elindulása után a következő hibaüzenetet generálja:



A Windows könyvtárba másolja magát services.exe néven, és a vírusok jó szokásához híven ez is beírja magát az automatikusan induló programok közé. Különféle neveken tárolja magát a winchesteren, majd körülnéz az adb, az asp, a dbx, a doc, az eml, a htm, a html, az msg, az oft, a php, a pl, az rtf, az sht, a tbb, a txt, az uin, a vbs és a wab kiterjesztésű fájlok között címlistákat kutatva. Az ezekben található címekre továbbküldi magát saját levelezőprogramjának segítségével. Különösebb kárt nem csinál azon kívül, hogy lefogja az Internet-sávszélességet, és szinte megoldhatatlan feladat elé állítja a levelezőszervereket a sok ezer fertőzött gépről elküldött sokmillió elküldött levéllel. Akik a magyar Freemail levelezőrendszert használják, azok az utóbbi hetekben érzékelhették ennek a vírusnak a hatását. Miután már csaknem valamennyi hazai szolgáltató szűri a leveleket, fertőzött levél csak a legritkább esetben juthat el hozzánk, de a temérdek vírusos levél feldolgozása nagy munkát ró a levelezőszerverekre.

A **I-Worm.Bagle.bis** csatolásként érkezik. Ez is kutat címlisták után, ez is beírja magát az automatikusan induló programok közé au.exe néven. De ez még ravaszabb, mint az előző. Megnyitja, és figyeli a 8866-os portot, ezzel lehetővé teszi a behatolást a fertőzött gépre.

Különösen szép példány a **TrojanProxy.Win32. Mitglieder**. A vírus a fertőzött gépet proxy-szervernek használja, a gép IP címét elküldi a vírusírónak, megnyitja a 39999-es portot, ezzel lehetővé teszi a fertőzött gépről spam - azaz szemét - e-mail küldését. A memóriában keresgél futó antivírus-programok után, és leállítja azokat.

A következő kis aranyos a **I-Worm.Mimail.c.** Szintén levélmellékletként érkezik, a levélben egy úr közli, hogy sikerült nagy nehezen lefotóznia a barátnőjét pucér felsőtesttel, és a képet szívesen megosztja velünk. Ez tulajdonképpen nagy baj nem is lenne, de se hölgyről, se pucér felsőtestről nincs szó, hanem a vírus netwatch.exe néven kipakolja magát, és mint rendesen, az automatikusan induló programok között terem. A címlistákban szereplőknek küldi magát tovább, de közben az e-gold internetes fizetési rendszer adatai iránt kutat, és ha valamit talál, az adatokat továbbküldi a vírusírónak. Ezen kívül az általa fertőzött gépeket felhasználva DdoS támadást indít szerverek ellen véletlenszerű méretű adatcsomagok végtelen ciklusú küldözgetésével.

Ha az Internet-kapcsolatunk ugrásszerűen lelassul, az oldalak nehezen nyílnak meg, akkor majdnem biztos, hogy vírust kaptunk. Mi a megoldás, ha úgy érezzük, vírust kaptunk? Semmi esetre sem a pánik. Ne tárcsázzuk forróra a telefont tanácsokat kérve, és ne hívjuk át a szomszéd Béluskát sem, aki nagyon vágja az informatikát. Egy vírus megjelenése nem jár feltétlenül winchester-formázással, adataink, programjaink elvesztésével, sem új oprendszer-telepítéssel. Ha van – és legyen – frissített vírusirtó programunk, akkor sokkal egyszerűbb a helyzet. De ha nincs, az sem baj. Csináljuk a következőt: szabályosan állítsuk le a gépet. Húzzuk ki az ASDL/kábelnet internet csatlakozást. Indítsunk, és indításkor nyomjuk meg az F8 gombot. A menüből válasszuk a csökkentett (safe) módot. Indítsuk a gépet csökkentett módban, hálózat nélkül. Következzen a start menü – futtatás – msconfig.exe. Válasszuk az automatikusan induló programokat. Egészen biztosan fel fogjuk ismerni a vírust a programok között. Közbevetőleg jegyzem meg, hogy mindenképpen ajánlatos egy képernyőtartalom-mentéssel elmenteni az msconfig – automatikus indítás ablakot a kifogástalanul működő gépnél, hogy legyen összehasonlítási alapunk a későbbiek során. Ennek a menete a következő: meg kell nyomni a billentyűzeten a PrtScr gombot, majd egy megnyitott, tetszőleges képnéző programba a fálj – beilleszt gombbal bemásolni. Innen elmenteni, és már készen is van. Ha felismertük a vírust, vagy vírusokat, indítsuk el a vírusirtó programot. Azért kell ezt csökkentett módban intézni, mert rendes üzemmódban a vírusirtás nehézkes, néha lehetetlen, mert a Windows automatikusan indította a vírust, az a memóriában van, és a Windows használja. Ha a vírusirtó lefutott, akkor jobb klikk az Explorer ikonra, tulajdonságok, és a középső gombsornál rendeljük el az ideiglenes Internet fájlok és cookie-k törlését is. Ürítsük ki a temp könyvtárat. A szemetest is ürítsük ki. Ha készen vagyunk, indítsuk el a gépet normál üzemmódban, ellenőrizzük a winchestert a víruselenőrző programmal. Ha minden tiszta, visszadughatjuk az Internet-csatlakozás kábelét. Jó munkát végeztünk, adat nem veszett el. Lehet, hogy a Béluskával nem így történt volna. :)

Old Man



Nem tudom, hányan járatosak közületek a számítógépes zeneszerzés és szerkesztés rejtelmeiben, a samplerek, trackerek és keverőpultok világában. Jómagam még „kisiskolás" korom derekán kezdtem el komolyabban érdeklődni a téma iránt, köszönhetően az akkoriban még virágzó scene partyknak és kóder csoportoknak (bár ez már a vége felé volt, remélem, néhányan még emlékeztek a Heaven Sevenre, hihetetlen módon megírt intróik voltak, ha sikerül rávennem LaW-MaNt, akkor szorítunk nekik helyet a DVD-n). A fű zöld, az ég kék, a hangkártya pedig Gravis volt – ezzel a piros csodával, egy minimális helyet igénylő, DOS alatt futó programmal (pl. FastTracker) no, és persze némi odaadással, hozzáértéssel és tehetséggel a lelkes fiatalok nagyon jó kis zenéket szültek. Jó minőségű hangminták megléte esetén szinte minden hangszert lehetett szintetizálni (akkoriban mindenki jó minőségű hullámtábla-szintézerrel szerelt hangkártyára vágyott, szemben a „gagyi" FM-esekkel), egy minőségi hangmintákkal teli CD kincset ért. Gitár, dob, zongora, tücsökciripelés és hasonlók, a samplereknek lényegében mindegy volt, mivel van dolguk, egyet kivéve: az emberi énekhang.

VOCALOID

Instant vokál



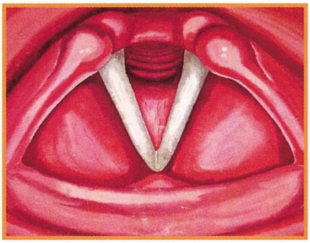
Ugye, mennyire kézenfekvő, hogy a számítógépet hanggal irányítsuk, és az arra alkalmas információt szintetizált beszéd útján kapjuk meg? Nos, a Star Trekben látott színvonal eléréséhez még el kell telnie egy kis időnek, ugyanis az emberi fül talán a beszéd- és énekhang természetellenes változásaira a legérzékenyebb, mivel ezt napi sok órában hallja-használja, ezért jelenleg a legjobb hangszintetizáló algoritmussal létrehozott hangról is azonnal megmondja, hogy az nem természetes forrásból származik. Így már érthető, hogy a főleg trackerekkel és samplerekkel dolgozó zenészeknek miért okozott komoly fejtörést pl. egy vokál (a többtagúról nem is beszélve) beillesztése az amúgy remekül megkomponált nótába.

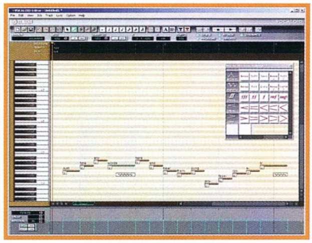
Az emberi hang látszólagos (pontosabban hallgatólagos) egyszerűsége valójában az egyik legbonyolultabban szimulálható természetes „hangszert" takarja, és nem csak azért, mert ahány ember, annyi hang. Az ének rendkívül sokrétű tartalommal bír, hiszen, szemben a hangszerekkel, nem csak dallamot képes megszólaltatni, hanem a szöveg által árnyaltabb, kifejezőbb, többnyire határozott mondanivalóval rendelkezik, és még sorolhatnám – de nem teszem, mert nem kell őstehetségnek lenni ahhoz, hogy valaki megértse, miért is annyira fontos egy dalban a jól megírt szöveg. Apropó, őstehetség. Léteznek dolgok, amelyeket lehet szépíteni, de nem érdemes – a tehetség megléte avagy hiánya ilyen. Ha kezdettől fogva nem hordozod magadban a jó énekhang csíráját, akármennyit járhatsz szolfézsra, órahosszat énekelhetsz a zuhany alatt, az idő múlásával megérted, hogy ami nem megy, azt nem kell erőltetni (nem beszélve a kamaszkorról, amikor akár 180 fokos fordulatot is vehet az egyébként rózsás helyzet). Számunkra, akik csak hallgatják a zenét, de még annak is, akinek jó hangja van, és használni is tudja, azért magától értetődő ez az egész, mert az éneklés, az emberi beszéd születésünktől fogva végigkíséri az életünket. De képzeljük csak magunkat egy matematikus/programozó helyébe, aki olyan szoftvert próbál a kezünkbe adni, melynek segítségével azok is leénekeltethetik saját szerzeményeiket, akiknek amúgy erre nem lenne lehetőségük; ha a gyengén látók számítógépe nem azon a fogcsikorgató Mikrobi hangon szólalna meg; ha egy feltörekvő csapatnak nem kellene borsos összegeket költeni vokálosokra (félreértés ne essék, egyáltalán nem vagyok a művi, mesterséges úton mindenféle algoritmusok és chipek által létrehozott zene pártfogója (sőt), de a mai világot ugye mozgatja valami, igen, persze, hogy a felebaráti szeretet az...).



Az eddigi, az énekhang realisztikus szintetizálására kifejlesztett programok, hm, nem igazán voltak használhatók arra a célra, amiért valójában piacra kerültek – magyarán gépiesebb volt a hangjuk, mint a Bádogembernek, amikor még nem volt megolajozva. Természetesen már kész, stúdióban felvett hanganyagot manipulálni képes szoftverek és hardverek jó néhány éve léteznek, ezek legnagyobb része azonban nem az amatőr vagy a hobbizenészek számára, hanem inkább stúdió utómunkálatok elvégzésére született, például a Digitech Vocalist, a Celemony Melodyne és a TC-Helicon Voice One, melyekkel a felvett énekhang szinte minden paraméterét megváltoztathatjuk – persze ez a munka rengeteg bíbelődést igényel, hiszen a digitális utómunkálatok – negatív értelemben vett – hatását a végleges, lemezre kerülő produktumon nem szabad hallanunk. Mondjuk, ez megint felvet egy kisebb morális kérdést (amit Lucas kolléga a saját szösszenetében gondolom, úgyis pedzegetni fog), hiszen mi a garancia arra, hogy az éppen aktuális kedvencünk nem valami mesterségesen, hangmérnökök által számítógépes programok segítségével összetákolt „szörnyszülött"?







A Yamaha által kidolgozott Vocaloid technológia hatalmas lépés a hallgatható szintetizált énekhang létrehozásának irányába. A minőségi zene elkötelezettjeként ismert nagy múltú cég csak magát a szintetizálásra alkalmas technológiát fejleszti, saját erre épülő komoly végfelhasználói szoftverrel jelenleg nem rendelkezik. A ténylegesen használható programokat a Yamaha fejlesztéseit licencelő, külsős szoftverházak gyúrják össze használható egésszé, ami egyáltalán nem kis feladat, hiszen rájuk hárul a szintetizálás alapjául szolgáló hangminta-könyvtárak létrehozása, a Vocaloid rendszer ezek nélkül egy kalap száraz molylepkét sem ér. A munka oroszlánrésze ebben a lépésben profi énekesekre hárul, akik minden magán- és mássalhangzót az összes lehetséges formában felénekelnek. Ez rengeteg munkával jár, hiszen minden hangzó befolyásolja a mellette levőt/levőket, ezért aztán nem mindegy, hogy egy adott betű egy szó melyik részén helyezkedik el, mert a kiejtése, a hangsúlya stb. annak megfelelően fog változni. Az eljárás során ezeket a hangmintákat a Fast Fourier Transform algoritmussal több ezer kis szakaszra bontják, és minden jellemzőjüket eltárolják a Vocaloid által használt struktúrában, hogy felhasználásukkor paramétereik szabadon beállíthatók legyenek.



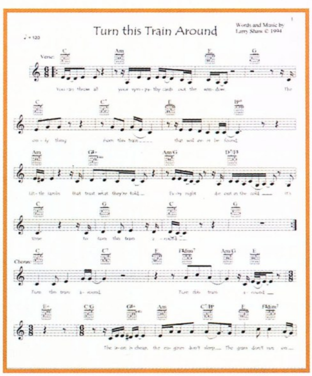
Az angliai illetőségű Zero-G volt az első cég, amelyik szoftvert tudott piacra dobni a Vocaloid felhasználásával. Az ez év január 15. és 18. között Los Angelesben megrendezett NAMM kiállítás alkalmával a Zero-G bemutatta Lolát és Leont, a világ legelső virtuális énekeseit, akiket hamarosan a Miriam Stockley hangján megszólaló Miriam követett. Több másik fejlesztő is licencelte a Vocaloid technológiát, pl. a német Best Service vagy a japán Crypton Future Media, de ők még nem készültek el saját virtuális énekeseikkel. Mivel a Yamaha japán szoftvermérnökei a Vocaloid lelkét Windowsra írták meg C++ nyelven, a technológiát használó programok jelenleg csak a Microsoft operációs rendszerein futtathatók, de a Yamaha már bejelentette, hogy nemsokára elkészül a MacOS alatt futó változattal is.

Aki már használt MIDI és tracker programokat, az egy-két hét alatt beletanulhat a virtuális vokálozás alapjaiba, de (mivel a valódi énekhang is rendkívül összetett) a rengeteg lehetőség miatt nem egy és nem két óra gyakorlásra lesz szükség, mire sikerül összehozni egy használható hangsávot. Alapjaiban véve nem kell mást csinálni, csak megadni a programnak a dallamot és a hozzá tartozó dalszöveget, de így csak egy nagyon steril, még mindig gépies és természetellenes hangot kapunk. Itt lép be a különleges felvételi és hangminta-tárolási technológia, amely már a „hangfontok" rögzítésekor ezernyi összetevőre bontja a mintát, és ennek köszönhetően tudjuk ráaggatni azokat az effekteket, amelyek életszerűvé teszik a végeredményül kapott hangot. Befolyásolhatjuk az egyes hangok időzítését, a lecsengésüket, a hosszabban kitartott hangokat megbolondíthatjuk egy kis vibratóval, kontrollálhatjuk a rezonanciát, a felharmonikusokat, öregíthetjük/fiatalíthatjuk a hangot, sőt, még a kiejtési hibákat is korrigálhatjuk (betűt cserélhetünk, artikuláltabbá tehetjük az adott hangot).

Az érdeklődőknek ajánlom a fent említett cégek honlapjának átböngészését, bár kedvcsinálónak aktuális DVD mellékletünkre is felkerült néhány MP3 formátumú virtuális entitás.

Hunor



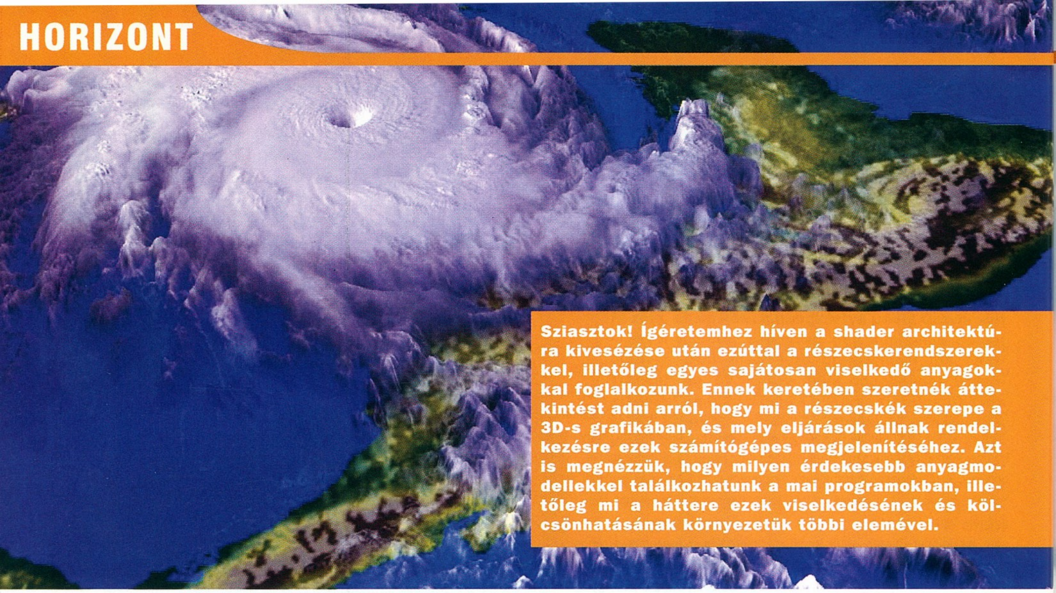


A mesterséges énekkel kapcsolatban...

No igen, Hunor jól gondolta, tényleg teljesen más oldalról közelítettem volna meg a témát, ha az én kezembe kerül a nagyobb hányad. Belátom, jobb így, okos ember tényektől lesz gazdagabb, nem kész gondolatoktól – most azonban, hogy a háttér bemutatásának terhe nem nyomja a vállamat, boxomban szabad szubjektivitással garázdálkodhatom néhány kész gondolat erejéig. Mint sokaknak, nekem is lételemem a zene, nélküle félember lennék, vagy tán nem is lennék, s műfaji előítéleteim sincsenek (hitvallásom, mint ahogy azt Laza egy jó pár éves Levrovban számomra oly' emlékezetesen mondta: „Mi lenne, ha végre nem egy együttesért vagy egy műfajért, hanem a jó zenéért rajonganátok?!"). Mikor először meghallottam a Vocaloidról szóló híreket, megijedtem. Hát már ez az utolsó mentsvár is elveszett? Mi lesz az éneklésbe belelehelt, beleüvöltött érzésekkel? Mi lesz magával az éneklés semmihez sem hasonlítható élményével? Aztán másnap reggel a Palotai Zsolt vezényelte szédületes éjszakáról hazafelé lépdelve végiggondoltam, hogy én attól, hogy teljes lényemmel élveztem az elmúlt órák tisztán elektronikus zenéjét, még változatlanul szeretem Edvard Grieget, Benny Goodmant, Jim Morrisont vagy épp Csihar Attilát. Hisz nem halt ki az idők során sem a klasszikus zene, sem a jazz, sem a rock – mindegyik vesztett aranykorának popularitásából, de aki megtalálja bennük az értéket, az ma is hallgathatja őket, és ha olyan ambíciókat hordoz, őt is meghallgatják. Előbb-utóbb megoldják, hogy a Vocaloid tetszőleges hangon énekeljen, tetszőleges mélységben „élje át" a szöveget (most már minél előbb, annál jobb, mert az uniformizált énekhang, az „énekhang, mint trend" jelenség veszélyes), de nem szólókat fognak vele kiadni. A reklámiparban és az amatőrök körében feltehetőleg hamar elterjed, s míg előbbiek szerencséje hidegen hagy, utóbbiak elől örülök, ha elhárulnak az akadályok. Az emberi énekhang szimulációja némiképp át fogja rendezni a piacot, de nem valószínű, hogy ez az énekestehetségek jelentős visszaszorulásával fenyegetne (részlegessel viszont mindenképp), a zenei zsenialitással igen, énekesivel viszont nem rendelkezők munkája pedig újabb színnel gazdagodhat. A fejlődés egy újabb, áldásos és árnyoldalakkal egyaránt rendelkező eleme ez. Leszállva a magas lóról számunkra talán annyit tesz: ezután nem kell tömegközlekedve tiszavirág dj-k barátnőinek, s pláne nem a tiszavirág dj-knek a nyekergését hallgatnunk.

Lucas Z





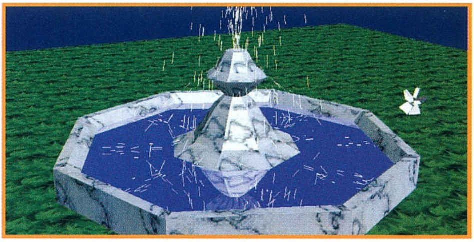
Sziasztok! Ígéretemhez híven a shader architektúra kivesézése után ezúttal a részecskerendszerekkel, illetőleg egyes sajátosan viselkedő anyagokkal foglalkozunk. Ennek keretében szeretnék áttekintést adni arról, hogy mi a részecskék szerepe a 3D-s grafikában, és mely eljárások állnak rendelkezésre ezek számítógépes megjelenítéséhez. Azt is megnézzük, hogy milyen érdekesebb anyagmodellekkel találkozhatunk a mai programokban, illetőleg mi a háttere ezek viselkedésének és kölcsönhatásának környezetük többi elemével.

DINAMIKUS RENDSZEREK A 3D GRAFIKÁBAN

Részecskék és anyaghalmazok

A részecskerendszer alapjai – a dinamikai szimuláció. A vertex shaderekkel kapcsolatban szó esett a poligonok normáljainak eredőjéről, a vertexről, ami voltaképpen a háromdimenziós világ legkisebb építőeleme. Általánosnak tekinthető az a megközelítés, hogy a virtuális térben minden test poligonokból áll (minél bonyolultabb, annál többől), és a készítők az objektumok anyagát leginkább valamilyen textúrázási eljárással igyekeznek érzékeltetni. Vannak azonban olyan „testek", amelyek valójában amorfak, porózusak, képlékenyek, azaz kiterjedésük, térfogatuk nem állandó, hanem folyamatosan változik. Ezeket, mivel rengeteg apró elemből épülnek fel, nem lehet a hagyományos eszközökkel modellezni, így megjelenítésükre külön rendszert szükséges létrehozni. A legfontosabbak e halmazok közül a köd, a gőz, a tűz különböző formái, a füst, valamint a porból és egyéb porózus anyagokból álló felhők. A dinamikai szimuláció a számítógépes technika egyik legérdekesebb területe, hiszen ennek keretében gyakorlatilag az történik, hogy a fizika törvényeit a számítástechnika nyelvén kódoljuk, működőképes egésszé tesszük, majd a képernyőre varázsoljuk. Mindig egy adott program eszköztára határozza meg azt, hogy a valóságnak pontosan milyen törvényszerűségeit vagyunk képesek modellezni. Ahhoz, hogy igazán valósághű eredményt kapjunk, be kellene kalkulálni elvileg az összes létező hatást. Ilyen például a légellenállás, a súrlódás, a sebesség változása, a gravitációs erő, a hőmérséklet változásával járó folyamatok, a részecske tömege, vagy sűrűsége. Természetesen ezek közül sokat figyelmen kívül kell hagynunk, különben a számítási igény elviselhetetlenül naggyá válna, és így az egész modell kevéssé lenne hasznunkra a gyakorlati felhasználás során.

Szimuláció a gyakorlatban. Talán a részecskerendszer szimulációja tekinthető a dinamikai hatások leglátványosabb fajtájának. Lényege, hogy a fizika törvényeit kierjedés nélküli pontok halmazára alkalmazzuk. A részecskék létrehozására több lehetőség is rendelkezésre áll. A legegyszerűbb megoldás az, ha a modellezőprogramban (pl. a Mayában) az egér segítségével tetszőleges számú vonalkát húzunk, majd beállítjuk, hogy ezek milyen sűrűn helyezkedjenek el. A másik megoldás az ún. emitter létrehozása. Az emitter az előre beállított paraméterekhez igazodva nagy mennyiségű pontot rajzol ki, ezáltal jelentősen megkönnyíti a munkát. Az egyes paraméterek nagyon sokfélék lehetnek, nézzünk néhány példát. Egyik legegyszerűbb emitter-eszköz az omni emitter, amely egy pontból kiindulva 360 fokban, valamennyi irányba szór részecskéket, amúgy „napocskaszerűen". A directional emitter szintén egy pontból, de adott vektorok mentén sugárban, kúp alakzat szerint építi fel a pontokat. Létrehozhatunk részecskéket egy meglévő testből is, vagy akár nagyobb kiterjedésű rendszer generálására (pl. esőfüggöny), mégpedig a surface emitter segítségével. Az egyik leggyakrabban alkalmazott módszer az ún. volume emitter, amelynek az a lényege, hogy a ponthalmazt egy adott testen belül alakítja ki. Így például nagyon szépen modellezhetünk egy gázzal feltöltődő edényt vagy helyiséget, illetőleg egy személy, vagy tárgy részecskékből álló „szellemalakját". A pontok mozgását meghatározó erőhatásokat a szaknyelvben szokás mezőnek (field) is nevezni. Legnyilvánvalóbb ezek közül a részecskéket lefelé mozgató és állandó gravitáció, melynek paramétereit tetszőlegesen változtathatjuk. Szintén említést érdemel a részecskékre spirálisan ható erő, amely egy gyorsan és valamilyen centrum körül mozgó rendszer modellezésére alkalmas, mint amilyen a forgószél vagy a vízörvény. A forgó mozgás ábrázolására jó példát találunk a NOLF2 egyik pályáján, amelyben tornádó közelít felénk, valamint számos alkalommal a lenyűgöző grafikájú American









Macgee's Alice-ben. Az is megoldható, hogy a halmaz részecskéi egy tetszőlegesen megadott pont felé, vagy attól távolodva mozogjanak, így valamiféle „lüktetés" rendelhető a látványhoz. Szép példái ennek az izzó testekből kilökődő anyagok, mint például a láva, illetőleg olyan égitestek, mint a Nap modellezése. Utóbbi esetében a naptömeg középpontja felé irányuló hatalmas mágneses erőtér a napkitörések révén a világűrbe jutó anyagot hurok alakban visszafordítja. Ehhez hasonló megoldás, amelynek révén adott pontból szökőkút-szerűen kiinduló részecskefolyamot idézhetünk elő. Ez nagyszerűen felhasználható vízsugár, vagy olyan robbanás-effektusok (illetőleg az azt követő füst terjedésének) létrehozására, mint amilyeneket egy-egy gránát felrobbantásakor a Return to Castle Wolfensteinben láthattatok. Természetesen annak sincs akadálya, hogy több kontrollpontot határozzunk meg, ennek révén gyorsan változó intenzitású és irányú erőhatásokat demonstrálhatunk nagyon szeszélyes, kiszámíthatatlan halmazt hozva így létre.

A részecskék főbb paraméterei és kölcsönhatásuk egyéb objektumokkal. A teljesítménybeli igények túlzott, illetőleg gyakran felesleges növelésének megelőzése miatt alapelv, hogy a rendszerben lévő pontokat a mozgatásukért felelős programok nem egyesével, hanem a maguk összességében kezelik. A részecskékhez számos beállítási érték, tulajdonság rendelhető (mint például a fényerő és a szín, az élettartam, a tömeg, az energiaérték, a halmazzal kapcsolatos kölcsönhatások pontossága stb.), amelyek legtöbbje kihatással van a sokaság mozgására, viselkedésére. Vannak olyan tényezők, amelyek alapvetően meghatároznak egy-egy pontot. Először is az, hogy az adott pont milyen módon jelenik meg a rendszerben. A részecskék kiterjedése nyilvánvalóan nem engedi meg a hagyományos, látványos felületek ábrázolását lehetővé tevő megoldások alkalmazását (textúrázás, felszíni jellemzők megjelenítésre szolgáló technológiák), de a Maya például többféle algoritmust is felvonultat a ponthalmaz külső megjelenítéséhez. Azt már említettem, hogy legtöbbször nincs szükség a részecskék ütközésének szimulálására, ugyanakkor nagy jelentősége lehet a rendszer és más objektumok közötti kölcsönhatás modellezésének. Erre szolgál az egyes tárgyak ún. „szilárd testté" történő átalakítása, illetőleg maga a szilárd test dinamika. Ekkor kívülről természetesen semmi sem változik meg az adott 3D-s környezeti elemen, csupán utasítjuk a számítógépet a kód segítségével arra, hogy a dinamikai számítások elvégzése során vegye figyelembe az objektumot. Ezek a szilárd testek kétfélék lehetnek. Aktívak, amikor a programozott fizikai rendszer alapján a számítógép modellezi a test mozgásfázisait (pl. a szélben lengedező zászlóét), illetve passzívak, amikor maga a test nem alanya semmilyen külső hatásnak, viszont mégis befolyásolhatja a 3D-s világban zajló eseményeket. Ennek egyik legegyszerűbb példája, hogy ha teljes sebességgel nekihajtunk egy fának, sziklának, háznak, akkor széttörjük járművünket, miközben az, aminek nekimentünk, meg sem moccan. És hogy számunkra ez most miért fontos? Azért, mert az említett kölcsönhatások tekintetében nem sokban különbözik egymástól egy modellezett, poligonokból álló objektum és egy részecskékből álló halmaz. Nagyon hatásos vizuális élmény hozható létre ennek felismerésével, a lehetőségek pedig végtelenek. Gondoljatok csak például arra, amint az eleredő eső meg-meg billenti a környező növények leveleit, vagy a hegyről meginduló hógörgeteg magával sodor fákat.

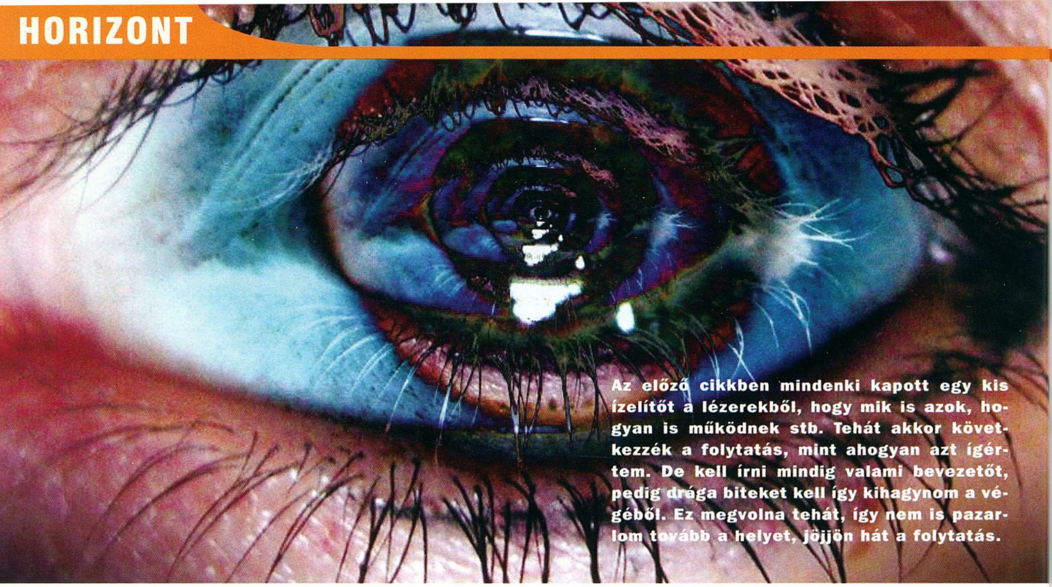
Egyéb felhasználási területek

Leginkább filmek készítése során elterjedt az a megoldás, hogy valamilyen sokaság modellezésére segítségül hívják a részecskerendszereket. Ilyen lehet pl. embertömeg (hadsereg, tüntetők stb.), fák-növények halmaza, vagy állatok (bogarak, ragadozók) sokasága. Az eljárás lényege abban áll, hogy gondosan paramétereznek egy részecskerendszert, majd az egyes részecskék helyére beillesztik a sokszorozni kívánt dolog (például katonák, nézők) képét. Gyakran találkozunk továbbá ilyen rendszerek számítógépes modellezésével az időjárás-jelentések során is, amikor a technológiát ciklonok és felhőrendszerek 3D-s megjelenítésére használják.

A puha anyagok dinamikája. Érdekes kérdés azoknak az objektumoknak a modellezése, melyek nem részecskékből épülnek fel, ugyanakkor nem is szilárdak, illetve kemények. Ez a köztes állapot a puha anyagok világa. Lássuk, hogyan is hozható össze a részecskerendszerek témaköre a képlékenyebb objektumok megjelenítésével. Jó kiindulási alap, ha átgondoljuk, mitől is puha, vagy rugalmas egy anyag a valóságban. Nos, leginkább attól, hogy a részecskéi között fennálló lazább kötés bizonyos fokú elmozdulást enged rétegei számára anélkül, hogy ezzel a test maga véglegesen deformálódna. Ennek felismerése vezet voltaképpen a számítógépes ábrázolás mikéntjének a megoldásához is. Nem kell mást tennünk, mint azt, hogy első lépésben meghatározzuk a felületet alkotó pontokat, például a vertexeket. Ezeknek a pontoknak az összességét tekinthetjük akár részecskerendszernek is, és ennek révén hozzárendelhetünk a halmazhoz olyan algoritmust, amely meghatározott irányban, adott gyorsulási-lassulási tényezők mellett mozgatja majd a részecskéket. Az így kialakított „rugózási" effektus a puhaság érzetét kelti. A Mayában lehetőség van a test eredeti, torzításmentes állapotát leíró adatok rögzítésére, és így „utasíthatjuk" a részecskéket arra, hogy mozgásukhoz képest igyekezzenek mindig ehhez az állapothoz visszatérni, ami valódi rugalmasságot kölcsönöz a tárgyaknak. Az ilyen anyag tulajdonságainak részecskerendszeren alapuló meghatározása azért is nagyon előnyös, mert így továbbra is lehetőség nyílik az előzőekben vázolt dinamikai effektusok alkalmazására, mégpedig most már egy adott testre nézve, alkotópontjainak felhasználásával. Teszem azt, ha lemodellezünk egy kondér csülkös kocsonyát abált szalonnával, majd felszínére ráejtünk egy darabka kenyeret, akkor a rendszernek köszönhetően a kocsonya szépen megremeg majd, esetleg be is nyomódik, ha virtuálisan még nem hűlt ki, ugyanakkor a kenyér is lepattan a felületről. Persze azért azt javaslom, senki ne ezzel kezdje modellező pályafutását, mert ahhoz, hogy a látvány teljesen valósághű legyen, rengeteg paramétert kell céltudatosan beállítani, amihez nyilván sok előzetes próbálgatás szükségeltetik.

Nos, úgy nézem, ennyi fért bele mostanra, de a cikk teljes változatát megtalálhatjátok DVD-mellékletünkön. Továbbra is várom véleményeteket, hozzászólásaitokat, javaslataitokat. Jó munkás, dolgos szép napokat kívánok mindenkinek!

Sz@by



Az előző cikkben mindenki kapott egy kis ízelítőt a lézerekből, hogy mik is azok, hogyan is működnek stb. Tehát akkor következzék a folytatás, mint ahogyan azt ígértem. De kell írni mindig valami bevezetőt, pedig drága biteket kell így kihagynom a végéből. Ez megvolna tehát, így nem is pazarlom tovább a helyet, jöjjön hát a folytatás.

PRO FUTURO

Lézerek, avagy fénykardot mindenkinek 2. rész

Hová is kell ez a pontosság? Például a GPS-hez (Global Positioning System), magyarul globális helymeghatározó rendszerhez. Pici Földünk körül nagyon sok műhold kering körbe-körbe saját meghatározott pályán, ezek közül 24 darabot (már lehet, hogy több) úgy lőttek be, hogy a Föld bármely pontjáról legalább négy, de inkább több állandóan látható legyen. A műholdak 12 óra alatt kerülik meg a Földet. Mindegyik műholdon van pár atomóra, általában négy (2 cézium és 2 rubídium), mert az igazán pontos méréshez szükséges, hogy minden ugyanabban az időpillanatban történjen. A műholdak helyzetét egy földi megfigyelőrendszer figyeli az általuk sugárzott rádiójelek alapján. Hogyan is működik a dolog? Szereznünk kell először is egy vevőegységet. Ez a műholdakról sugárzott rádiójelek alapján meghatározza, hogy melyik műholdtól milyen távolságra is van, így a mért adatok alapján már csak egy kis térgeometria kell, és meg is van, hogy földrajzilag melyik szélességi-hosszúsági fokon is vagyunk, illetve az, hogy milyen magasan. Ehhez elegendő lenne 3 távolság is, de akkor atomóra kellene a vevőegységbe is, mert már pár tizedmásodperces késés/sietés is nagyon lerontaná a kiinduló adatainkat a távolságszámításhoz. Éppen azért, hogy az időből eredő mérési hibát is kiejtsük az egyenletből, legalább 4 műhold száll be a méricskélésbe. A GPS rendszereket ma már mindenhol használják a repülésirányítástól kezdve a gépjárművek helymeghatározásáig. De a civil szféra rendelkezésére csak lebutított verzió áll, melynek pontossága (20 méteres) szinte össze sem hasonlítható a katonai pár centimétereshez képest. Pár évtized, és majd mindenki kap egy kis implantátumot, hogy meghatározható legyen az éppen aktuális helyzete.



Szaruhártya-szobrászat. Ez után a kis kitérő után vissza a lézerekhez. A lézereket az orvostudomány nagyon hamar elkezdte használni, szinte mindenhol találkozhatunk velük. De talán a szemészeti beavatkozások szemléltetik a legjobban, hogy mire is vagyunk képesek egy kis lézernyalábbal. Mint az köztudott, egy egészséges szem a szaruhártyán és a szemlencsén keresztül a fénysugarakat a fényérzékeny ideghártyára fókuszálják, ott jelenítik meg a látnivalót. Ha viszont pechünk van, és rövid-, illetve távollátók lettünk, akkor az éles sugárzott kép az ideghártya elé vagy mögé érkezik, az ideghártya így homályosabb verziót kap. Az agyunk csak azt fogja fel mindebből, hogy go to szemész, szemüveg rulez, ami persze nem igaz, mert nem az. Tehát, vagy szemüveget kapunk, vagy kontaktlencsét. Mindkét esetben a cél az, hogy az optikai beavatkozással megpróbáljuk az éles képet az ideghártyánkra célozni. Persze ezzel sok macera van. A szemüveg törik, ha fejbe rúgnak mondjuk, foci közben (azért még biztos vannak olyanok, akik hobbi szinten játszanak ezt is), de ha nem törik el, akkor is beépül az orrnyergedbe, illetve a kontaktlencsével is van macera bőven, pláne, ha valaki nem tudja megsimogatni a szemgolyóját csak úgy, szeretetből. Az utóbbi években egyre jobban elterjedt, hogy műtéttel módosítják a szaruhártyát, azaz az éleslátáshoz szükséges lencsét a szaruhártyánkból metszik ki lézer segítségével (LASIK). Mégpedig a következőképpen: Először a szaruhártyából egy kb. 0,15 mm vastagságú lebenyt alakítanak ki, majd ezt felhajtják, és excimer lézer segítségével olyan alakúvá, vastagságúvá alakítják, amilyenre szegény páciensnek szüksége van, hogy ismét jól lásson. A következő lépésben ezt a lebenyt visszahajtják, és az

Üstököslesen

Aki szereti az üstökösöket, annak jó hír, hogy április végétől május végéig kettőt szabad szemmel láthatunk majd. Egyszerre mindkettőt csak a déli féltekéről lehet majd látni. Magyarországról csak felváltva tűnnek fel az égen, illetve nappal, amikor nem láthatók. Egyikük a C/2001 Q4 üstökös (2001. augusztus 28-án fedezte fel a NEAT obszervatórium). Ekkor még csak a műszerekkel érzékelték, de a számítások szerint áprilisra szabad szemmel is látható lesz. A második üstökös a C/2002 T7 LINEAR (a Lincoln laboratórium fedezte fel 2002. október 29-én). Április végétől napfelkelte előtt lesz látható rövid ideig Mindkét üstökös a Naptól másfél fényévnyire elhelyezkedő úgynevezett Oort-felhőből származik. A csillagászok szerint ez az első alkalom, hogy betévedtek a belső Naprendszerbe.



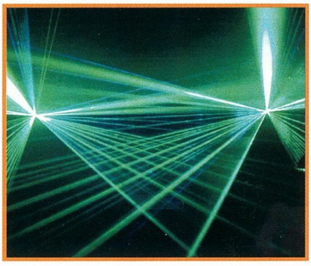
Közeledünk a magfúzióhoz

Rusi Taleyarkhan és munkatársai most újabb, 46 oldalas beszámolót tettek közzé a megtalálni remélt tiszta energiaforrásról.

A Tennessee-ben működő Oak Ridge National Laboratory kutatói már több éve folytatnak kísérleteket a hidrogénfúzióval kapcsolatban. Az aceton hidrogénjeit egyik izotópjára, deutériumra cserélték. Ezt a különleges oldatot neutronnal bombázták, aminek a hatására kicsiny, rövid életű buborékok keletkeztek. A megspékelt oldatot mindenféle szenzorral vizsgálták, melyek magfúzióra jellemző neutron-kibocsátást jeleztek. A folyamat végeztével az agyongyötört acetonban a hidrogén harmadik izotópját, a tríciumot tudták kimutatni.

visszatapad. A műtét után a paciens úgy lát, mint még soha. No, de nézzük meg, hogyan is történik ez az egész. A nem éppen vastag (kb. 0,5 mm) szaruhártyánkból kell ugye egy kb. papírvékonyságú, sima lebenyt szeletelnünk úgy, hogy a szem még használható maradjon utána is. Gondolom, mindenki átérzi, hogy ehhez nem piskóta kezű doki szükséges. Itt jött a képbe a lézer, mégpedig magyar segítséggel (Juhász Tibor). Az ötlet alapján lézeres lebenyvágó eszközt alkalmaznak. Egy 0,6 pikoszekundum időtartamú lézerimpulzust lefókuszálnak a szaruhártya felülete alá 0,15 mm mélységbe, a lézer hatására a szaruhártyában apró mikrorobbanás jön létre, amely után egy kb. 0,01 mm átmérőjű buborék lesz a szaruhártyában. A lézer másodpercenként több ezer impulzust bocsát ki, és egy precíziós számítógép által vezérelt tükörrendszer segítségével a nyalábot úgy mozgatják végig a szaruhártyánkon, hogy a sok képződött buborék egymásba érjen, és a végeredmény egy, a szaruhártya síkjával tökéletesen párhuzamos lebeny lesz. Marad a már említett lebenyformázás és a visszahelyezés, majd mehetünk is haza.

A jövőben nem csak azok fogják – nagy valószínűséggel – műtétre adni a szemüket, akik gyengén látnak. Már most több olyan feltételezés van, mely szerint látásunk mesterségesen javítható lenne. Mindenkinek egyezik a véleménye abban, hogy a szem nagyon jól sikerült érzékszerv lett, de azért lehetne még rajta javítani egy hangyányit. Egyes mérések és adatok szerint a látóidegünk és az agyunk is képes lenne többszörös mennyiségű vizuális inger feldolgozására. Most még kutatás szintjen van a dolog, egyrészt olyan optometriai eszköz kell, amellyel minden eddiginél pontosabban fel lehet mérni szemünk leképzési hibáit, majd utána következik ezeknek a hibáknak a javítása, amihez megint még pontosabb eszközök szükségesek. Egyes szakértők szerint egy ilyen felturbózott szuperszemmel akár több méteres távolságból is lehetne újságot olvasni.



Fénykardok most. Az alcím nem engedi, hogy ne ejtsünk pár szót George Lucas lézerkardjairól is. És igen, itt a végén, miután már végigrágtátok magatokat az egészen. Abban mindenki egyetért, hogy a Star Warsban a fénykardok vagy lézerkardok fontos szerepet játszanak, ám a tudomány és a technika mai állása szerint sajnos még nem megvalósíthatók. Sorry.

A lézernyalábokat nem lehet meghatározott hosszúságban tartani, mivel nem tudjuk megszakítani őket. Ha ezt mégis sikerülne megoldani, a lézersugarak csak nagy porban lennének láthatók. Ha pedig két lézernyaláb összeütközne, áthatolnának egymáson, és nem ütköznének ellenállásba. Persze sok fanatikust foglalkoztat, hogyan is lehetne mégis lézerkardot csinálni. Sokkal jobb anyag lenne fénykardnak a plazma, amely nagyon magas hőmérsékletre hevített gáz. Olyan különlegesen viselkedik, hogy a tudósok negyedik halmazállapotként kezelik. Az elektromosan gerjesztett plazma elektromos és mágneses mezőt hoz létre. Az elektromágneses erők azonban képesek egymás taszítására oly módon, ahogy a fénykardok.

Plazmából állnak a csillagok, a nap, a villámok, így a fénykibocsátás sem esik nehezükre. Fluoreszkáló hatást (kisülést) akkor érünk el a plazmánál, ha két elektróda közé helyezzük. Az így kapott fény színe pedig attól függ, hogy az anyag milyen hőmérsékletű.

A fizikusok arra is képesek, hogy a plazmát mágneses tükrökkel bizonyos távolságon belül tartsák. Ebből következően hengeres alakban is tarthatók, és ennek szélességét a mágneses mező erősségével változtathatjuk.

A forma és a fény tehát megvan, ám a plazmával is 3 akadályba ütközünk:

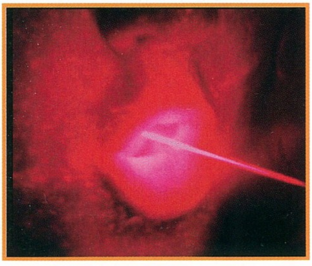
Annyira azért nem lehet egy helyen tartani a plazmát, hogy ne szivárogjon el a „kard" végein. Ráadásul ahhoz, hogy átvágja a fémet és az embert he-he-he ;), hatalmas energiára lenne szüksége, ez pedig hamar kimerülne. Ha pedig folyamatos plazmautánpótlást akarnánk biztosítani, akkor meg napjaink jedi lovagjai akár már egy generátornagyságú cuccot is cipelhetnének magukkal.

Ezzel elérkeztünk a második nehézséghez, ami a korlátozott helymennyiség. Az energiaforrás, a hűtőrendszer és a plazmautánpótlás semmiképp nem férne el egy zseblámpányi helyen. Ma csak egy kisebb épületnyi felszerelés árán tudnánk üzemeltetni akkora fénykardot, mint amilyent Lucas bácsi megálmodott.

A harmadik gond az, hogy a plazma ereje csökkenne, ahogy távolodik a markolattól. És ezen még Darth Maul kardjának kétoldalú újítása sem segítene túl sokat, sőt, neki két hátizsákra is szüksége lenne.

Ha mindezt sikerülne kiküszöbölni, a plazma alkalmas lenne fénykardnak. De sajna túl sok a „ha", pedig szerintem sokan szívesen tanulnának fénykardvívást felmosás, ásás, sepregetés helyett a hadseregben ;)

Dachyr





Talán én vagyok az egyetlen olyan ember, aki a nettel való első találkozásakor nem a kötelező „porno" vagy „sex" szavakat írta remegő kézzel a kereső ablakába, hanem a „car + picture" kifejezést. A kidobott lista láttán a hetedik mennyországban éreztem magam, majd csak napok kérdése volt, hogy rátaláljak a honi fanatikusok gyűjtőhelyére, a mai napig kedvenc autós fórumaimra. Mit nekem a H.U.SZ. mélytorok szekciója, vagy a polfórum „ki a nemzetvesztő és ki a komenyista" vitatémája, amikor minden bajomra, kérdésemre és felvetésemre, az élet összes problémájára ott a Válasz. Ha itt nyikorog, és ott fémesen koppan, ha chip tuning, ha vaxolás, ha traffipax, ha korrupt rendőr, vagy csak más benzinszerelmesekkel akarok pár szót váltani: autós fórum. A netes társadalom külön kasztja, ahová jó tartozni, és akikkel még IRL is érdemes találkozni.

AKIT A BENZIN GŐZE...

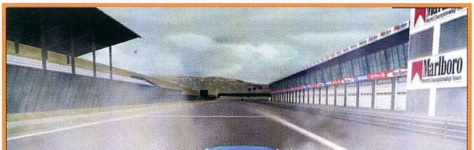
Bogártetem a monitoron.

Egy okos ember írta valahol, hogy az internet fejlődése pontos tükörképe az emberi társadalom kialakulásának. Itt zajlik a szemünk előtt, csak figyelni kell. Az online közösség megalakulása után még csak egy kaotikus halmaz létezik, egyéni és csoportöntudat nélkül. Aztán az idő múlásával kiválasztják a vezetőket, szabályokat alkotnak, kivetik magukból a renitens elemeket, és fejlődésnek indulnak. Ha van létjogosultságuk, egy bizonyos szintet elérve érdekérvényesítő és hatalommal rendelkező csoporttá fejlődnek, vagy eltűnnek a süllyesztőben. Tisztára, mint a Római Birodalom tündöklése és bukása.

Ez igaz az általam nagyra becsült Totalcar autós közösségre is. Nem találkoztam még olyan magyar nyelvű fórummal, ahol ennyi stabil, általában márkák, vagy típusok körül gyülekező topic lenne. A nagyobbak már saját bannerrel rendelkeznek, messze meghaladva az egy éves kort és a tízezres hozzászólásszámot.

Az elmúlt évek bebizonyították, hogy ezek a közösségek – hogy milyen okból, arra sok teória létezik – messze kritikusabbak az átlagnál, szókimondók és összetartók. Felhasználói, fogyasztói szemmel nézve hiteles információforrások. Tegyük fel, van egy aktuális kedvenc járgány, amelyre gusztusom támadt. A forgalmazója azt sugallja, hogy megy, mint a zállat, termeli a benzint, és menet közben még le is pippant. Ha utánanézek, a médiából kiderül, hogy ha nem is, mint a zállat, de megy, a benzint igaz, nem termeli, de nem is fogyaszt olyan nagyon sokat, és a pippantáshoz azért nő is kell. Az adott fórumon meg az arcunkba tolják a tutit: lomha, mint a dög, ha szervizben áll, tényleg nem fogyaszt, a nők meg körbe röhögnek vele.

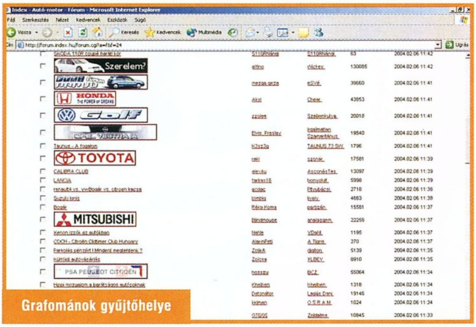
Nem csak akkor kérhetünk segítséget, ha kifejezetten a kocsival van gondunk, az autós közösséget érintő mindenféle gondra nyújtanak nekünk megoldásokat. Az egyik legnépszerűbb és legidősebb fórum az „Autós szégyentábla", aminek a neve is mutatja: erre felkerülni nem dicsőség. Ide azokat a – többségében fővárosi – sofőröket szokták rendszámostul felírni, akiknek a KRESZ csak javaslat, a jó modor meg a gyengék ismérve. Érdekvédelmi szerveződés a „Parkolás pénzért" topic is, ahol a parkolási társulásoktól elszenvedett sérelmekre kaphatunk tanácsot, segítséget, esetleg parkolójegyet. A fent le-



Mintha Skoda kupé lenne, de nem az



A mozgalom honlapján akár parkolójegyet is szerezhetünk a kérdéses időszakra



Grafománok gyűjtőhelye

írt fejlődési ív pontosan illik erre a közösségre is. Egyszerű topicként indult pár, a parkolási anomáliákat megelégelő netező kezdett el itt beszélgetni, a jogszabályokat elemezték, a társulásokat szidták. Lassan gyűltek a tagok, kialakult egy stabil gárda, amely polgári engedetlenséget kezdeményezett, ügyvédet szerzett és mozgalmat indított. Petíciót nyújtottak be az önkormányzatokhoz, lassan a média is felfigyel rájuk. Talán ők is hozzájárulnak majd ahhoz, hogy a parkolás egyszer majd ne a tűzközeli vállalkozók korlátlan bevételi forrása legyen.

A net hatalma part I.

Azt, hogy az internetes közösség jelentős hatalommal bír, az utóbbi idők történései is fényesen bizonyították: elég csak a Palik Laci-féle „kilóhetvennel borultam" hazugság leleplezésére, Dévényi Tibi bá' kormányzati szereplésének rövid időtartamára, vagy a hirtelen „sztárrá" váló magyar átlagemberekre gondolnunk.

Az autós fanatikusok sem állnak meg a fórumos szerveződésnél, a fejlődés következő lépcsőfoka a saját rajongói oldal elkészítése. Itt a tartalom már koncentráltabb és alaposabban szűrt, amit javarészt a klubtagok autóinak fényképe, leírása tesz ki. Rendszeresen karbantartott, és frissített honlapokon azért már hasznosabb információkkal is találkozhatunk – ajánlott szervizek, bontók, típushibák, alkatrész cserebere, találkozók időpontjai, egyebek. Ajánlanak gyári, illetve majdnem gyári tuning-alkatrészeket, csemegézhetünk a valós műszaki paraméterek között. És adott esetben bizonyos játékokhoz letölthetünk skineket, modelleket, pályákat.

Na, és itt kapcsolódunk be végre a GAMER gondolatvilágába. Néha elfog valamilyen megmagyarázhatatlan vágy, és mindenáron meg akarom szerezni egy adott autóról az összes fellelhető információt. Így jutottam el az egyik legszínvonalasabb kluboldalra, a mini2.com-ra, ahol például a GTA3-hoz és a Vice Cityhez, illetve az ingyenes és a netről letölthető, sok fizetős autós szimulátort kenterbe verő Racerhez találtam miniket. Sokat! Ennek hatására kormányt ragadtam, és mivel a GTA és társai nem kifejezetten az autóversenyre vannak kihegyezve, a Racert választottam. Alkalmam volt egyszer rövid ideig birtokolni egy Cooper S-t, így kíváncsi voltam, mennyire adja vissza a gáma a mérges kis buldog harapós-pattogós feelingjét. Iszonyatosan jól, szinte megint az aszfalton éreztem magamat, kanyar kanyar után, visszaváltásokkor a nyomatéktól megnyikkanó gumikkal, és még a kompresszor bőgése is tökéletesen élethűre sikeredett. Nosza, feltúrtam a netet, és sorban töltöttem le a jobbnál jobb modelleket.

Mivel az említett játéknak nincs más célja, mint hogy olyan autókkal állatkodjunk, amelyeket élőben kevés eséllyel próbálhatunk ki, nincs értelme játékmenetről filozofálnom. Kiválasztjuk az autót, a pályát, rábökünk a start gombra, oszt' hadd szóljon! Milyen az, amikor 320 lóerőt kell az úton tartani úgy, hogy a hátsó kerekek sikítva próbálnak kitörni, vagy egy 1.4-es Skodát kínozhatunk halálra, üveghangig pörgetve, padlógázzal berántva egy visszafordítóba. Meguntuk? Még több pályát, még több autót! Vagy a szintén ingyenes modellező programmal gyártsuk le a sajátunkat. Ha egy adott kombinációt már tökélyre fejlesztettünk, nézzük vissza a felvételt – NFS Underground mondjon le! – 12 különböző kameraállásból, vegyük fel, szerkesszük meg, majd konvertáljuk .avi-ba, és tegyük közzé. A Racer központi oldaláról elindulva eljuthatunk olyan rajongói, illetve klub-oldalakra, ahol szép számmal találhatunk több-kevesebb sikerrel modellezett autókat, pályákat, saját videókat.


Ha öküllel rácsapunk a tetejére, kinyílik az ajtó

Nem véletlenül írtam azt, hogy több-kevesebb, mivel nem minden kézközen forgó, rajongók által készített autó fizikai modellje tökéletes. Tapasztalatból tudom, hogy például egy mx-5-ös nem billen meg, és főleg nem áll két kerékre az élesebb kanyarokban, ez alapján nem tartom valószínűnek, hogy a Lambo Diablo is ezt tenné. Pedig a játékban bármelyik pályán toltam ennek a két modellnek, egy egyszerű, 90°-os fordulással tetőre tettem őket. Vicces, de nem reális. Bosszantó még a választható kontrollerek listája is. Alapban a játék nem támogatja a billentyűzetet, mivel a szerző azt „túl digitálisnak" tartja, ami igaz, de akkor is. Mindenesetre az irányítás egérrel is kissé nehézkes, ezért kormány használata erősen javallott. De! Nem mindegy, hogy milyen kormányunk van. Ugyanis a config listában nem található meg az összes, piacon kapható termék, ami nem lenne baj, ha a program felismerné a már telepített, konfigurált, és más játékoknál bevált eszközt. De nem teszi, hogy az a magasságos tenné oda azt! Én Tesókám Genius kormányát használom, ami nem no name termék, de a Racer tudomást sem vett róla. Ha hasonló jelenségbe ütköztök, érdemes elolvasni a FAQ-ot (GYIK), ahol részletesen le van írva, hogyan lehet egy, a listában nem szereplő kormányt konfigurálni. Akinek nem okoz nehézséget egy .ini file átírása, az bátran nyúljon bele valamelyikbe, amelyik a data/ctrlsets könyvtárban található, és a módosítottat válassza ki a config.exe indításakor; vagy másolja be ide a már telepített kormánya .ini-jét.

Annyit azért bőven megér ez a szimulátor, hogy kipróbáljátok. Az egyszerűség kedvéért feltettem a DVD-mellékletre az alap programot, pár pályát és autót. Ha rendelkeztek internet-eléréssel, akkor a www.racer.nl oldalon találhattok még rengeteget, illetve egymás ellen is lehet versenyezni, mivel támogatja a többjátékos üzemmódot.

Gonzales

A net hatalma part II.

Történt, hogy egy sportautó tulajdonosa kötelező szervizre vitte az újonnan vásárolt járgányát, és kérte, ugyan nézzék már meg, mi zörög folyamatosan a csomagtartóban. Kiderült, hogy a gyári – természetesen speciális és méregdrága – akkumulátor helyett valami ultragagyi izé van benne, amelynek még a mérete sem stimmelt, így rögzíteni sem lehetett rendesen. Hősünk ezt a fórumon szóvá is tette azzal a kiegészítéssel, hogy az autóhoz az átvétel óta nem nyúlhatott senki, így ezt csak előtte, a márkakereskedőnél cserélhették ki. Még aznap kapott egy levelet, hogy ingyen kap egy gyárit, csak be kell érte fáradnia a kereskedésbe.



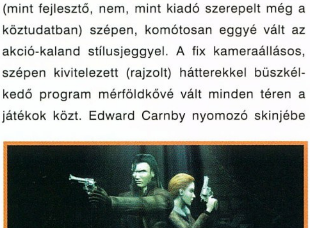
FÓKUSZBAN A HÁTTÉR

LegRÉMesebb játékok 1. rész

No kedveskéim! Azt hiszem, elkerülhetetlen, hogy megint itt üljek, és azon fáradozzak, hogy csak itt, csak most, csak nektek töredezettségmentesítsem a körmeimet. Örülök, hogy voltam annyira előrelátó, hogy nem terveztem be erre a hétvégére semmi komolyabb programot (cölöphajítás, birkanyírás, sétálgatás Hunorral a ligetben...), ami elvenné az energiáimat attól, hogy kedvenc Gamer-olvasóinkat próbáljam szórakoztatni úgy, hogy közben a nem is olyan távol lévő Vasas pálya irányából Doomot megszégyenítő hörgések és visítások szállnak be az ablakon. Ez még rendben is van, de minden hatodik másodpercben egy-egy vulgárisnak épp nem nevezhető mondatfoszlány is erre téved, de olyanféle, amelyikre még a szerkesztőségi házi röfimalac is elszégyelli magát, és pironkodva húzódik vissza a sarokba.

Jól látjátok, ideális környezet ez a cikkírásra. Ehh! Nem sopánkodom, inkább belekezdek a mondókámba, mely ezúttal a legparább hangulatú kalandjátékokról szól.

Alone in the Dark – Infogrames. Igazi klasszikussal kezdem a szemezgetést. A már négy részt megélt sorozat az első áldozat, melynek megfilmesítéséről is gondoskodnak a közeljövőben. Sajnos nem a legmegfelelőbb rendező, de annyi baj legyen, úgysem érne meglepetésként senkit, ha rossz film készülne a játékból. Ellenpéldát még nem nagyon sikerült felmutatnia senkinek úgysem. Az Alone in the Dark sorozat gyakorlatilag az első három részében tündökölt igazán, a nem is olyan régen kiadott negyedik minden volt, csak jó játék nem. Akármilyen irányból szaglászom a dolgot, a francia illetőségű Infogrames (mint fejlesztő, nem, mint kiadó szerepelt még a köztudatban) szépen, komótosan eggyé vált az akció-kaland stílusjeggyel. A fix kameraállásos, szépen kivitelezett (rajzolt) hátterekkel büszkélkedő program mérföldkővé vált minden téren a játékok közt. Edward Carnby nyomozó skinjébe



bújva (ki még nem is 3d modellezett volt, csupán vektoros-színtöltött galambfenekű egyén) kellett a rejtélyeket megoldani, ami az első részben még egy öngyilkosság volt egy hatalmas kastélyban, de a későbbiekben még a vadnyugatra is elkolbászolhattak a játékosok a főhőssel. A legszebb az egészben, hogy Edward Carnby valóban létező személy, sőt, a történet bizonyos része teljesen megegyezik a valóságban megtörtént eseményekkel. Carnby vállalta, hogy egy egész éjjelt eltölt egymaga egy kastélyban, csakis azért, hogy bebizonyítsa, nem lakják szellemek. Egy reggeli szemtanú szerint, mikor egy nyilvános fülkéből az úr felhívott egy Gloria Allen nevű hölgyet, úgy nézett ki, mint aki egész éjjel rettegett. Lehet, hogy mégiscsak volt valami abban az épületben...?

H.P. Lovecraft szelleme erősen érződik a történeten, ami nem véletlen, hiszen Frederic Raynal, aki a fődizájnere volt a játéknak, kifejezetten kedveli a Lovecraft-féle sötét ábrázolást, sőt, az AITD projekt kezdetekor találta meg azt a nőt is, akivel később összeházasodott. Yael Barroz grafikusként segédkezett a játék munkálataiban, de úgy néz ki, néha másra is használta a szép nagy tervezőasztalt, mint helyszínvázlatokra. Képet sajnos nem sikerült szereznem róla, de megnézném, milyen az a hölgy, aki örömét leli a csonkításban és a vérpempőben.

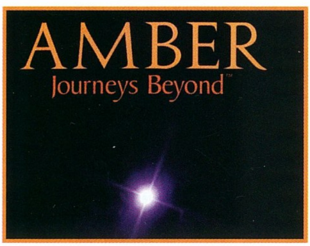
Kevéssé ismert, de, ha jobban belegondol az ember, akkor a mai túlélő horrorok egy az egyben az

Alone sorozat által ihletett termékek. A Resident Evil alkotói kerek aprósüti elismerték, hogy a hangulat nagyon megragadta őket, és sok elemet átportoltak készülő játékukba. Több más kalandjáték is készült az Alone inspiráló mivolta miatt, a Prisoner of Ice és a Shadow of the Comet is ezek közé tartozott.

Az Alone in the Dark sorozat a DOS-os időszak egyik legfélelmetesebb játéka volt; emlékszem, sokszor azért léptem ki másolgatni kicsit a Norton Commanderbe, hogy megnyugodjak. A zene és a hanghatások (még vajmi kevés effekt volt, inkább a zenék domináltak) némi fantáziával és beleéléssel párosulva állandó liberócserére sarkalltak.
Ó, a régi szép idők...

Amber: Journeys Beyond Myst - Hue Forest. Frank és Susan Wimmer neve nem mondhat túl sokat a számotokra, de ne ijedjetek meg, semmilyen kötelező óráról sem hiányoztatok, egyszerűen pszichológiai szakterületen nagyobb nevek, mint a játékiparban. Ők a Hue Forest fejlesztőcég két tulajdonosa, kár, hogy nem jelent meg több játékuk az Amber óta. (A cég viszont létezik, nem jelentett még csődöt.) A lényeg az, hogy 1996-ban úgy döntöttek, hogy mivel jelenlegi kutatásaik és ötleteik nagyban egybevágnak azzal, amit a CD-ROM elterjedése és az interaktív kalandjátékok rejtenek, alkotnak egy pszichológiai horrort. Az Amber: Journeys Beyond nagyon jól sikerült, garantáltan belefér az épp elemezgetett kategóriámba. A 7th Guest óta talán az első jól sikerült logikai feladványokkal rendelkező, különösen rémisztő kaland volt.

A főhős hívást kap Roxytól, aki paranormális tevékenységeket vizsgál. Segítséget kér, de mikor kiderül, hogy a játékos megérkezésekor FM96.4 öntudatlanul fekszik egy viktoriánus ház földszintjén, nem marad más hátra, mint felkutatni, hogy vajon mi baja is eshetett szegényemnek. Ez kissé illogikus, sohasem értettem, miért nem lehet megfordulni ebben az esetben a karakterrel, és visszamenni fagyit árulni. Ehelyett az egyik legrémisztőbb (csak a System Shock 2 és a Silent Hill 2 néhány része tudta nálam überelni...) kalandba fog bele a mit sem sejtő pléjer. A játék garantált szívroham mindenkinek, aki kicsit is fogékony az olyan helyzetekre, mint az esős időben nyikorgó lépcsők teteje felől hallatszó gyereksírás, a háttérben kattogó hatalmas, ősidők óta működő órával...





The Dark Eye - Inscape. 1996 környékén (mint ezt a korábbi rovatokból is tudjátok) még nem kellett hónapokat várni egy-egy kalandjáték megjelenéséig, sőt, gyakorlatilag dömpingszerűen jöttek a szórakoztatni vágyó termékek. Az Under a Killing Moontól kezdve, a rekordmennyiségű CD-n terpeszkedő Phantasmagoriáig minden stílusjegy képviseltette magát. Róluk lesz még szó, de most épp a legnagyobb konkurensük, a Dark Eye következik. Jómagam legalább négyszer végigtoltam, de biztos forrásból tudom, hogy irtó pipec kis arcfehérítő kalandjáték volt más számára is. Edgar Allan Poe története alapján készült, egy kissé beteg elme képzelgései játsszák a főszerepet mind hangulatban, mint a történet szempontjából. A gyilkosoktól kezdve az áldozatokon át mindegyik oldalról megvizsgálhatjuk a történéseket, de olyan szinten, hogy már többen állandó látogatói lettek a környékükön található patikáknak. Az Inscape érdekes módon korábban már próbálkozott egy hasonló kalanddal, a Drowned Goddal, de valamiért nem volt kellő mértékű ováció a játékosok részéről irányába. Talán azért, mert jócskán elkúrálták a dolgot a hangok és a zene terén. Nem tudom, betenném-e horrorjátékba vidámparki hangulatot árasztó, még csak nem is ijesztő zenét. A Dark Eye szerencsére már 2.0-ás verziószámú gondolkodásmódot tudhat maga mögött.

A készítők között olyan arcok szerepelnek, akik már jócskán telepakolták azt a bizonyos asztalt referenciaként kiváló eredményekkel, például Doug Beswick, aki az Alien filmekben is szorgoskodott, mint animátor, vagy William S. Burroughs, akinek az alakítása nyomán szinte hihetetlenné válik, hogy ez csak játék, és nem valódi, dokumentumértékű történet. A sztori 4 fő szálon fut, melyek többször érintik egymást, majd a végére tisztára mosva mindent lezárul a rendhagyóan dühítő és zavaró befejezéssel... Már csak a vége miatt is érdemes végigküzdeni a Dark Eye-t, de nem vállalok felelősséget azokért, akik rózsaszín burokba csomagolt életstílussal próbálják ki, és dobják el a monitort egészen a macskáig...

The Blackstone Chronicles - Legend Entertainment. Igen, jól látjátok. A Legend Entertainment nem mindig az Unreal felett bábáskodott, hanem egész más területen is belevagdosták a szerszámaikat a csalánosba. Itt még a Red Orb Entertainment is segédkezett nekik, bár inkább a kiadó szerepét játszották... Szerencsére... Az Eric the Unready sikere már réges-rég lecsengőben volt, amikor úgy gondolták, hogy épp itt az ideje (1998-ban), hogy újra kalandjátékot készítsenek, ráadásul nem is akármilyet. Az alap licenc már eleve jó startként szolgált, hiszen John Saul – Blackstone Chronicles című novellája (6 részes) épp minden háziasszony lámpaoltás előtti kedvence volt.

A cselekmény valóban nagyon ijesztő, kissé hasonlít a szintén 1998-ban megjelent Sanitariumhoz. Mindkét játék osztatlan sikert aratott mind történet, mind játékélmény terén, mégsem lettek anyagilag sikeresek. A Blackstone esetében egy elmegyógyintézetben kell bolyongani Oliver Metcalf szerepében, aki a fiát keresi. Természetesen a srác beőrül pöttyet, de a folyamat, míg valóban ráadják a játékosra a kényszerzubbonyt, meglehetősen szórakoztató. Nincsenek NPC-k, nincsenek társak, semmi sincs, ráadásul minden lépést és történést előre meg lehet jósolni...

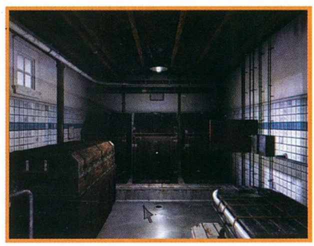
Mégis, pont ez a kiszámíthatóság adja azt az ambivalens érzést, hogy mindenképp folytatni kell, menni kell előre, és megtalálni a fogva tartott kiskölyköt, mielőtt kiskanállal kiveszik a szemét...

A grafika remek pasztell színei és a kiváló, hangulatos zene csak hab volt a sütin ahhoz, hogy anyu 2 hétig durcázzon amiatt, hogy leborítottam a kedvenc teáspoharát (vagy mit), mikor megérintette a vállam játék közben.

Gyorsan befejezem a mesélést, mert LaWMaN épp most hozta meg a POGÁCSÁT. Nem akármilyen pogácsáról van szó, ez ilyen sütispogácsa, és nem hiszitek el, mennyire finom. Nem tudom, hogy Ő maga süti-e, vagy női segédlettel éri el ezt a tömör ízgyönyört, a végeredmény úgyis az, hogy mindenki az Ő fülcimpáját puszilgatja azért, hogy vehessenek még egyet. Most mondja, hogy Kilimandzsáró tortát is hozott, amiért Broáf Satyi (Mocsy egyszer végre elmesélhetné, miért ez lett a neve... próbáljátok NE összekapcsolni a két szót...) már sorban áll, úgyhogy szaladok, nehogy megegye az egészet, mire odaérek.

A legközelebbi találkozásig legyetek jók, simizzetek minél több hasat, és kísérjetek át minél több nénit a zebrán, lehetőleg a zöldben...

-=Flatline=-





Egy kerek esztendő! Ennyi idő telt el, mióta az első Multishot - amelyet akkor Multishootra javítottak, mert nem ismerték a cím mögött rejtőző logikát, s tán' úgy jobban hangzónak érezték (Nem én voltam! - a korr) - felütötte a fejét. Bizony, születésnapot ünneplünk, és ez - a bár nem feltétlen pozitív tény, de tény - a Gamer legöregebb nem hardverrel foglalkozó rovatává teszi a két oldalt. Akkor azt kértem, hogy nyugodtan fejezzétek ki nemtetszéseteket levélben, csak a címzett mezőben @ipma.hu ne szerepeljen, s csodák csodája úgy tűnik, így is tettetek, mert az elmúlt év során egy szidalmazás sem érkezett. Nem gondoltam, hogy így érem meg a jubileumot. Szűk világunk sokat változott azóta. Az UT jelentősen vesztett akkori hegemóniájából, a Battlefield - mellyel ugye nem foglalkoztunk eleget - bebizonyította, hogy van helye a játékosok gépén az innovációnak, a Quake és a Wolf nemzetközi szinten sajnos gyakorlatilag kihalt, a CS pedig már ötödik éve ül a trónján. Mi e jeles alkalomból most egyikkel sem fogunk foglalkozni, inkább megosztunk veletek pár aktuális gondolatot a magyar modfejlesztést szem előtt tartva rendszeresen bemutatott Exion alkotójának, Varga Györgynek tollából / billentyűzetéből a multiplayer fps és a mod scene jövőjére fókuszálva. Bár különös aktualitást ad a találgatásoknak a Battlefield Vietnam és UT2004 megjelenése, mielőtt teljesen átvennék a főszerepet, az utolsó szabad pillanatokat kihasználva előbb gyorsan bemutatjuk, menynyire is neurotikus egy Postal multi party...

MULTISHOT

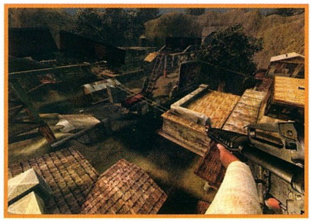
Boldog szülinapot



Postal 2: Share the Pain

Fejlesztő: Running With Scissors ¤ Alapjáték: egy csomagban megvásárolható a Postal 2-vel

...ezzel a 13. Multishotot egyben a második Multishot Extrává léptetve elő, eddig ugyanis egyetlen egyszer fordult elő, hogy különálló programot mutattunk be részletesen. Azért jöhetett el ez az újabb alkalom, mert a fent említett trónkövetelők színre lépése előtt természetszerűleg ülte meg vihar előtti csend a modfrontot (erről részletesebben az interjúban), és mert Mocsy kijelentette, hogy mivel a Share the Pain nem több egy plusz multiplayer módnál, nem kap külön teszthelyet. Bár az alapjátékkal egybecsomagolt kiegészítő két helyszínt és pár újabb nehézségi fokozatot a single player részhez is hozzácsap, a hangsúly tényleg csak a többjátékos módon fekszik, így van némi igazság a döntésben, azt azonban nem szerettem volna, hogy mi, akik minden megjelenő nevet legalább alapjaiban igyekszünk bemutatni, pont emellett menjünk el szó nélkül. Az alapjáték megjelenését borzasztó szemellenzős, prűd kritikai hozzáállás kísérte. Fura, hogy ezt én jelentem ki, hiszen képes vagyok 4 oldalas cikkben 1 oldalt moralizálni, de a Postal 2 amellett, hogy *nyíltan* elmebeteg, rengeteg játéktechnikai eredetiséget hordoz magán, és bánt, hogy ezek felett szinte minden fórum álszentkedve elsiklott. A Share the Painnel kapcsolatban már nem félek ilyesmitől, ugyanis gyakorlatilag semmi többletet nem ad a multiplayerhez, ellentétben elődjével. A Postal 2-ben megfordult összes férfi modellel (kár) ugorhatunk bele négy játékmód egyikébe, melyek közt már a dm és a tdm fogalmakat sem árt újramagyarázni. Alanyunk pontrendszere ugyanis az elhalálozások számát is belekalkulálja a teljesítménybe, s gyakorlatilag csak a kinyiffanások mennyisége feletti fragek segítenek előbbre a ranglétrán. Az első szokatlan nevű mód, a grab szintén free for all rendszerben működik, ám a cél a mészárlás helyett (mellett) a pályán elszórt 25 pénzeszsák összegyűjtése, melyek mindegyike 25%-ot dob rablójának alapsebzésén. Ezek a - vége felé már zsákos emberek kergetőzésével telő - menetek extrém hosszúságúra képesek nyúlni. A Snatch nem más, mint a CTF helyi stílusba ültetett változata, ahol az ellenfél lotyóját kell elrabolnunk saját, szívecske alakú ágyán nyújtózó babánknak (apró figyelmesség, hogy ha az ellen nőjéről van szó, azt a bemondó mindig bitch-nek vagy slutnak szólítja, ellenben a sajátunkat kizárólag hottie és babe jelzővel illeti). Kétségtelen, felderítőbb látvány egy postal-lánnyal a nyakában rohanó Gary Coleman, mint egy zászlót lengető alien, de ennyit az



ollóval loholóktól minimálisan el is várunk. A szerverek felkutatását és indítását a beépített GameSpy Arcade biztosítja, ahogy az itt moronnak (degenerált, idióta) nevezett, valóban nem tökéletesen használható botok beállítását is (többek közt IQ-juk 20 és 80 közti szabályozását:)). A 11 dm és a 3 Snatch térkép általában a már ismert helyszíneket ötvözi új év-, illetve napszakkal, időjárási körülménnyel. Bár egyik sem tükörkonverziója a single változatnak, és sok tartalmaz dicséretes megoldásokat, egy-két kivételtől eltekintve mégsem nevezhetők igazán élvezetes daraboknak. Míg szólóban a helyszín jellege adja a játék hangulatát, multiban a legtöbb a precíz kiegyensúlyozáson múlik - sem a Postalnak, sem fejlesztőinek a karakterét nem az utóbbi jellemzi. Az áttörést az jelenti, hogy végre hálózaton szúrhatjuk le ollóval, verhetjük agyon ásóval, dobhatjuk meg levágott marhafejjel, rúghatjuk fel, illetve hugyozhatjuk le akár a világ másik felén élő játékostársunkat. A Postal 2 egyjátékos módban is legelborultabb pillanataink

Multishot Interjú

Mivel az Epic az utolsó pillanatban elhalasztotta a Make $omething Unreal határidejét, és ezzel rengeteg épp' befejezett modot - az Exiont is beleértve - életképtelenné tett (ezért nincs velük tele most a Multishot sem), az utóbbi hónapban nagyon sokat beszélgettem Varga Györggyel az UT2004 hatásairól, a jövőre vonatkozó tervekről, a modfejlesztés perspektíváiról és várható platformjairól, s magukról az új multiplayer fps uralkodójelöltekről. Sok olyan gondolattal és meglátással gazdagított, melyet csak egy jó programozótól és modfejlesztőtől kaphattam, s – bár ezek teljes dokumentációja két Multishotot gond nélkül betöltene – beleegyezett, hogy amennyi ide bepréselhető, annyi titeket is mindenképp gazdagítson. Elsőként a halasztásról, annak okairól és hatásairól kérdeztem.

Először a leadási határidő előtt egy nappal láttam csak az új feltételeket. Aki keményen hajtott a határidő miatt, azt nagyon hátba támadták. Semmi garancia nincs arra, hogy a jelenleg megadott időpontokat tartják. Az EPIC-nek új pályázatot kellett volna kiírnia. A határidő többszöri módosítása miatt az EPIC-hez intézett üzenetekre és a fórumokban megjelent kérdésekre és felhívásokra semmilyen reakció nem érkezett. Kaptam olyan észrevételt is, mely szerint az EPIC a "vedd meg az UT2004-et, ha az új modokkal akarsz játszani" elvet követi. A sok ezer pályázónak szintén azért kell megvennie az UT2004-et, hogy meg tudjon felelni az MSU új kiírásának. Szóval piacot teremtenek neki. Most már új lehetőségeket látok a meghosszabbított pályázatban, de azt még mindig nagyon sajnálom, hogy az UT2004 Demót is akkor jelentették meg, amikor sok modfejlesztő nagyjából elkészült a munkájával a pályázat (akkor még) befejező, harmadik részére, és így gyakorlatilag lenullázta irántuk az érdeklődést.

Sokak számára lehetett ez végső döfés. De melyek az új lehetőségek, amelyeket látsz? Vannak már terveid UT2004-re?

Az UT2004 gyorsabb játékmenetű, mint az UT2003, tehát az eddigi gyors reflexek helyett még gyorsabb reflexek kellenek majd. Azonban én olyan Unrealt szeretnék látni, amelyikben a taktikai gondolkodás jobban előtérbe kerül, mert az hosszabb távon is érdekelheti a játékosokat. Az Onslaught játékmód nagyon jóra sikerült. Vannak is konkrét terveim egy Exion type típusú Onslaught módra realisztikus rombolható környezettel és fegyverekkel, de a tervek 95%-a általában nem valósul meg technikai nehézségek, főleg a számítógépek grafikai teljesítménye miatt. Szerintem ezzel felesleges lenne a Gamer olvasóit terhelni. Az UT2004 kódja egyébként első ránézésre teljesen másnak tűnik, mint az UT2003-é, de remélem, a modkészítők gyorsan át tudnak majd állni az új környezetre.

Általánosságban hogy látod a modfejlesztés helyzetét?

A mai értelemben vett modfejlesztést el lehet felejteni. A jövőben már nem fognak működni az eddig alkalmazott módszerek. Hogy miért? Azért, mert a játékprogramok rendkívül magas minőségi és bonyolultsági szintet fognak elérni. (A fejlesztési költségek is arányosan nőnek.) Egy ideiglenesen összejött amatőr (de nagyon lelkes) csapat a munkája vagy a tanulmányai mellett csak nagyon nehezen tud majd összehozni az alapjátékhoz felérő minőségű terméket. A modkészítőknek persze még az anyagi lehetőségeik is messze elmaradnak a profi fejlesztőkétől. Az alapjátékok ezenkívül a megadott feladatra készültek, és arra vannak optimalizálva.

Az MSU pályázaton is látható, hogy a nagy feladatot felvállaló modok milyen kidolgozatlannak tűnnek. Logikus, hogy a mellékállásban, szinte nulla költségvetéssel készített modoknak nehéz sikereket elérni. A Counter-Strike esete azonban példa minden modfejlesztő számára. A jövőben mindenképp egy jó ötlettel, érdekes játékmenettel kell jobbá tenniük az alapjátékot.

Milyen platform tűnik erre a legalkalmasabbnak? Te melyik mellett döntesz?

Manapság sok platform közül választhatunk. Az Unreal Warfare jól programozható, de szigorúan az adott feladatra és a statikus környezetre lett kifejlesztve. Ez utóbbi biztosítja a gyors játékmenetet és a magas framerate-et. A Warfare-ben a modfejlesztő egy C++-hoz hasonló nyelven fejleszt, azonban ennek a kódnak a sebessége csak 20%-a a C++-ban készített kódnak. A Warfare dokumentáció és az alapkód nagy része a modfejlesztőknek nem elérhető, ezért például a "Karma" vagy a Warfare engine-ben talált hibákat a fejlesztő nem tudja kijavítani.

Nagy lehetőségnek tűnik a Valve-féle Source engine, de ez az első játékmotorjuk, és a szintén Valve-gyártmány Steam nem jó reklám (lassú indulás, instabil működés). Mindenképp ki kell forrnia, a DirectX 9-es alapok erőforrásigénye is nagyon magas (tudom, mert már programoztam repülőszimulátort alatta). Valószínűleg a profi (kiadói háttérrel rendelkező) játékfejlesztők fogják majd alkalmazni, mert hatalmas lehetőségek rejlenek benne: új pixel shaderek, displacement mapping (textúrával vezérelt geometriai változások, pl. golyó ütötte horpadások a fémlemezeken)... Természetesen nagyon magas programozói tudás is szükséges ezek kiaknázásához.

A Doom3 és a Quake4 engine valószínűleg nagyon stabil lesz, az SDK-n keresztül pedig várhatóan a teljes forráskódot elérhetővé teszik. Az azonban kérdés, hogy a saját fizikai motor versenyre tud-e kelni a Havokkal, melyet az Unreal "Karma" és a Valve Source engine beépítve tartalmaz. Ezenkívül az id Software új engine-je kizárólag az árnyékolás terén tartalmaz jelentős fejlesztéseket, melyet a nagy számítási igény miatt csak a szűk és zárt helyeken (szobák, folyosók) lehet alkalmazni.

A legnépszerűbb mod platform szerintem az Unreal Warfare marad, mert jól programozható, kiváló a pályaszerkesztője, valamint a többi platformnál gyakrabban készül belőle új verzió.

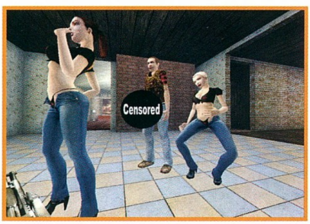
Mit gondolsz, melyik várható erre az évre a legsikeresebb multiplayer fps-nek?

Szerintem a legnépszerűbb multiplayer játékká idén a Counter-Strike: Condition Zero válik. Azért, mert valószínűleg egyszerű és realisztikus lesz, valamint lehetőséget nyújt majd az egyéni játékosoknak a kiemelkedésre még a játékosklánokon belül is.

Hadd osszak zárásként meg veled egy rövid történetet!

A napokban az egyik Counter-Strike játék alatt szokás szerint beszélgettek a fiatalok. Az egyik buliba hívta a másikat. A játékos erre közölte, hogy ma nem akar csajozni, hanem inkább játszik. Hát igen. A lányok pedig megveszik a Simset, és azzal játszva, álmodozva élik megszépített életüket.

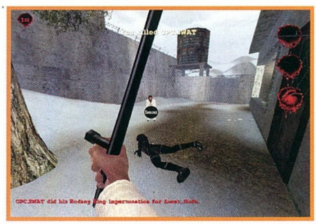
Ki tudja, mit tartogat még a jövő? Remélem nem azt, hogy a jövőben a családtagok az internetes chaten keresztül beszélik meg a dolgaikat, ha a szomszéd szobában vannak.

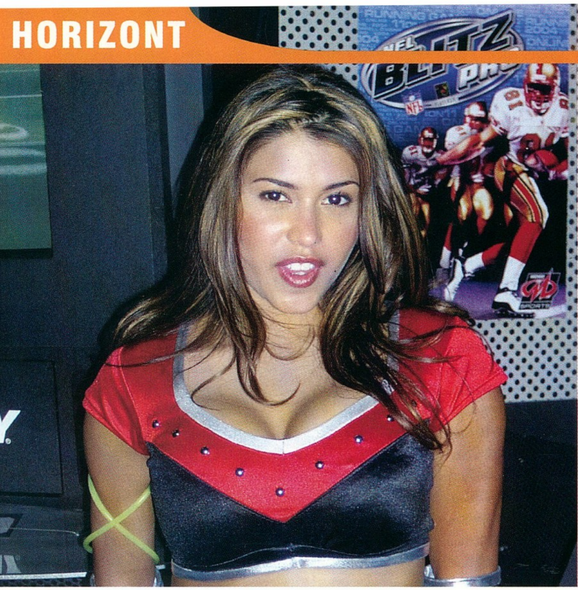


gondolatainak virtuális megvalósítási *lehetőségét* adta kezünkbe, s most is csak ezt teszi. Úgy, ahogy Vince Desinek jól esik. Hogy ez a második nekifutás már nem sikerült olyan lehengerlőre? Őt biztos nem izgatja túlságosan.

A következő rész tartalmából. Látjátok, semmi sem biztos. Egy kis esély a rovat átalakulására azonban itt van a levegőben.

Lucas Z





Eljött az idő. Most, hogy megfürödtetek, és beillatosítottátok minden olyan testréseteket, amelyek alapállapotban nem éppen megfelelő mennyiségű kokkolínó illatot árasztanak, ideje, hogy kezelésbe vegyelek Titeket. Örülök, hogy lekapcsoltátok a villanyt is, de azért annyira nem kell szorgoskodni, mert túlerőltetitek a szemeteket, meg amúgy sem látnátok semmit a cikkből. Inkább hozzatok be egy gyertyát, ha már vagytok annyira cuncimókusok, hogy nem akarjátok az alant elterülő betűtengert mesterséges fénnyel bemocskolni. Legalább pillanatok alatt felgyújtjátok a lakást, ezzel égető örömet szereztek alvó hugicátoknak, akinek ismét megzavarnátok az álmát. Úgyhogy tessék szépen elővenni a farzsebetekből a poroltó készüléket is, és készenlétbe helyezni. Folytatom hát a rovatot a legnagyszerűbb pillanatokból szemezgetve a játékipar történelmében.

JÁTÉKLEXIKON A-Z-IG

Meghatározó pillanatok 2.rész

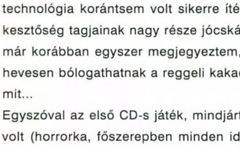


Myst - CD ROM

Akár hiszitek akár nem, 1991-ben a játékvásárlás másként zajlott, mint ma. Ha Zsófika beszaladt egy számítástechnikai üzletbe (mivel nem voltak külön a játékeladásra fenntartott létesítmények még!), a sok kacat között legfeljebb 3 dobozt láthatott kitéve, mely hasonlított játékféle képződményekre. Mire sikerült leolvasnia a három címet, már ki is zavarták az üzletből arra hivatkozva, hogy ne rontsa a biznicet, mert összeken mindent a nyalókájával. A CD-ROM technológia korántsem volt sikerre ítélve a hőskorban (mikor még a szerkesztőség tagjainak nagy része jócskán szőrtelen volt mindenhol), mint ezt már korábban egyszer megjegyeztem, úgyhogy a szemfüles olvasók most hevesen bólogathatnak a reggeli kakaó felett csinos-minist tunkolva... vagy mit...

Egyszóval az első CD-s játék, mindjárt 2 lemezen megjelenve, a 7th Guest volt (horrorka, főszerepben minden idők legbetegebb és legjobb játékbeli alakítást elnyert díjával Henry Stauf). Őt követte a Rebel Assault (előre digitalizált „Fényes pontok az égen kötekednek", azaz Star Wars lövöldözős gáma), nem sokkal később pedig a Myst.

Ez utóbbi volt az a játék, amelyik miatt a családok a drága PÉCÉ ketyere köré ültek, ahelyett hogy a „Van benne valamiiiiiiiiiiiiiii"-t nézzék a TV-ben, sőt, még az anyukák is kedvelték, lévén nem kellett benne sem lőni, sem pedig csontvázakkal zongorázni. Az egész egy szigeten játszódó, hihetetlen hangulatos séta ide – séta oda játék volt, amelyikben sokszor már 1 órával előbb lehetett tudni, hogy a történet merre

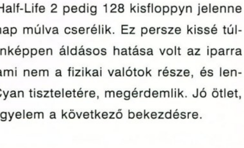


fog haladni, mégis olyan bitang jól nézett ki, mint egy vérbeli multimédiás kiadvány, vagy mint egy pályakezdő örömlány. Azért említem ezeket a kiadványokat, mert a CD technológia addig általában a „Hogyan tanuljunk meg angolul, Cuncus, a katicabogár és Kajla, a vízi-ló segítségével..." termékek dömpingjében merült ki. Képzeljétek el, hogy ez a három játék mekkora fellendülést és lehetőséget adott a játékcégek kezébe. Ha nem jelentek volna meg, úgy érzem, a konzolosok még mindig cartridge játékokkal játszanának, a Half-Life 2 pedig 128 kisfloppyn jelenne meg, amiből 12 rossz és csak 1 hónap múlva cserélik. Ez persze kissé túlzás, de a CD térhódításának mindenképpen áldásos hatása volt az iparra nézve. Most fogjatok meg valamit, ami nem a fizikai valótok része, és lengessétek meg a Broderbound és a Cyan tiszteletére, megérdemlik. Jó ötlet, jó helyen, jó időben. Ováció, majd figyelem a következő bekezdésre.



CES - E3 - Csöbörből gyönyörbe

1994-et írunk. Flatline felugrik a buszra, és elmegy az épp zajló IFABO kiállításra, mert úgy hallotta, hogy az egyik standon (valahol a szeizmikus lávafigyelő berendezést bemutató cég és az ököllel üthető kültéri terminálok (amelyek inkább hasonlítanak egy színes hernyóra)) között Virtual Reality sisakban lehet Dark Forces-ozni és Descentezni. A kapunál valamiért sohasem kértek jegyet tőlem, nem tudom, hogy a szőke loknik tévesztették-e meg őket, vagy a szép nagy ööö... (**szemed - Braz**) mosolyom. A lényeg, hogy bent voltam, és kereshettem a céltárgyat.



Sohasem értettem akkoriban, hogy miért kell bezsúfolni a számítástechnika engem érdeklő részét megannyi sokkal kevésbé érdekes és látványos könyvelőszoftver és zenélő kulcstartó bemutató közé. Úgy néz ki, nem csak én éreztem úgy, hogy a szakma elnyomás alatt áll, hanem nálam sokkal nyugatabbra élő, okosabb, ügyesebb és nagyobb lufit fújó emberek is hasonlóképp vélekedtek. Pedig én még csak nem is Las Vegasba buszoztam, ahol aztán főleg embertelen körülmények között kellett kiállítania a CES-en (Consumer Electronic Show) a játékcégeknek és a gyártóknak. Több okból is negatív diszkrimináció érte a szórakoztatóipar e formájának fellendülőben lévő ágát, először is az, hogy nem az alapján kaptak helyet a kiállítók között, hogy mennyi pénzt voltak hajlandók rááldozni a bérletre, hanem az alapján, hogy mennyi ideje vesznek részt a CES-en. Gondoljátok el, milyen komikus az, mikor a Nintendo egy zsebkendőnyi helyen próbálja magára vonni a figyelmet, miközben egy videokazetta-gyártó és egy mikrosütős cég van körülötte. Szánalom a köbön, az van.



1995-től a messiás, azaz Pat Farell úgy döntött, hogy felborítja az egész dolgot, és eléri, hogy a játékipar külön szórakoztató és bemutató show-t rendezhessen magának szabadon engedve ezzel azt a hatalmas energiát, melyet a gofrisütők mindaddig elfojtottak. Három szóval jellemezhető az, amit egy éven belül (1995-re) elért: Electronic Entertainment Expo, azaz E3. Bezony ám, nem mindig voltak óriási bögyös macák és szóróanyagok, meg Doom 3 VIP mozivetítő szoba, meg ingyen cukor a Ground Control standnál, sőt, összesen nem volt annyi pultos kislány a korábbi évek alatt a CES-en, amennyit a játékcégek marketingesei összeszedtek már az első E3-ra is. Persze először a nagy nevek nem akartak rámozdulnia dologra, így a Microsoft és a Nintendo csak akkor vette a lapot, mikor Pat már az iparág





70%-ának az aláírásával rendelkezett, miszerint ők elhagyják Las Vegast, és 1995-ben már Los Angelesben fogják koptatni a padlót, mely körülbelül tízszeres méretű területet jelentette minden megjelenő cég számára, mint korábban a CES-en. Abban a pillanatban, mikor az első E3 megnyitott, nyilvánvalóvá vált a világ számára, hogy a játékiparban rengeteg pénz van, és az is, hogy nem viccelnek. Dübörgő, hangos, figyelemfelkeltő show-t teremtettek maguknak, tiszta marketingkoktélt, amely mindenkit megrészegít. Gyakorlatilag az E3 az éves osztálytalálkozója a legnevesebb és a legismeretlenebb cégeknek is. Minden e körül forog, és még fog is, jó ideig. Ennek csak örülhettek, hiszen ahogy nézem, a promóciós lánykákon egyre kevesebb ruhadarab fedi korántsem takargatni kívánt bájaikat.

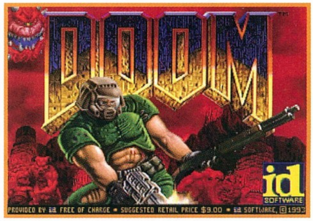
Azok a szééép nagy ööö... (**szemek - Braz**) fülek... ;) Az tény, hogy nem kell dobni egy fél kéket a csóváknak, hogy érezzék magukat...

Doom - Elévülés elleni gyógyszer, véletlenül...?!

BFG9000, hörgés minden irányból és még billentyűzetről irányított multihent is. Nekem ez a három dolog ugrik be először a DOOM-ról, persze utána John Romero és John Carmack is, meg az a ronda pufi rózsaszín tehén, amelyet nem neveznék nevén, mert nem jut eszembe, mi is az. Ami még fontosabb a Doom által kreált őrületben és a történelmében, az



az, hogy a Doom alkalmazta először a .WAD kiterjesztést, mely tulajdonképpen semmi mást nem jelent, csak azt, hogy minden hang, textúra, pályaelem és a többi egyetlen nagy file-ban van nagyon egyszerű struktúra szerint rendezve. Így a vállalkozó kedvű buherátorok szinte már a megjelenés utáni napon szétszedhették kedvükre a Doom világát, és építhettek fel saját ötletek alapján egész pályasorozatokat. Nem csupán az volt zseniális ebben a „development kit"-átadásban, hogy életben tartotta a community általtal hosszú-hosszú éveken át (egészen napjainkig) a Doom univerzumot, hanem az is, hogy ezzel saját maguk malmára hajtva a vizet a következő generációs játékaikban újabb és esetleg az id-sek által fel sem vetett ötleteket alkalmazzanak. Ez olyasmi, mint a Windows 2k forráskódjának a kiszivárgása, ami szerintem óriási direkt bétateszt. Ha én szoftvert fejlesztenék, és látnám, hogy egyéb, ingyenesnek mondott operációs rendszerek (amelyek egyébként az én tortámból harapdálnak egyre nagyobb szeleteket) milyen biztonságosak a folyamatos foltozások



miatt (Linux ugye...), hirtelen nem lenne jobb ötletem, mint kiszivárogtatni a saját fejlesztésemet, és várni a visszajelzéseket, hogy hol figyelnek a hibák. Aztán persze jöhet a púder, a sajnálkozás hegyek, miközben árgus monitorokkal figyelem a fórumokat, és jegyzetelek, jegyzetelek. No, de most nem Bill papó és a pici-puha cége a téma, hanem Carmackék és a Doom nagyszerűsége.

A Doom népszerűsége egyik pillanatról a másikra megtízszereződött az otthon gyártott modok és pályák miatt, vegyétek úgy, hogy az első játék volt, amelyikhez mindenki megpróbált pályát készíteni. (Kis túlzással én is ezt tettem, de olyan béna lett, hogy inkább el is felejtettem, hogy valaha megpróbáltam.) Ellenben sokan emlékeznek szerintem az Aliens pályákra, melyek a hangoktól kezdve a keltető tojásokon át mindent tartalmaztak, amit egy jó kis Doom-engine-re ültetett FPS-től az ember elvárhat. Azóta a MOD gyártás virágzik, mert ezek azok az alapok, amelyek elkezdték a játékokhoz történő kiegészítések eszkábálását.

Egyetek sok gránátalmát, és írjatok sok levelet! Az ne írjon, aki: Hunor barátnőjéről szeretne képet, vagy nem tudja, milyen arányban hígítsa a házi készítésű málnaszörpöt, vagy eladó tengerimalaca van. Bárki más levelére szívesen válaszolok. (De Lily még inkább, mert Ő aranyos és kedves, én meg nem, úgyhogy neki írjatok sokat, nekem meg keveset!)

-=Flatline=-





Jártamban-keltemben sokszor megfordulok az egyik hazai, patinás felsőoktatási intézmény kollégiumában. Heti rendszerességgel segítek - szívességből - ott lakó ismerőseim, barátaim számítógépeinek rendberakásában, de sokszor komplett gépeket is építek nekik. Mondanom se kell, a lehető legolcsóbban kell használható masinákat összehozni számukra, a diákok általában nem dúskálnak az anyagi javakban. Természetesen a kollégiumban akadnak olyan segítőkész hallgatók, akik alkalmasint megpróbálják társaik számítógépeit rendbe rakni, különösen a lányok számíthatnak folyamatos és állhatatos szupportra a témához jobban(?) értő fiúktól (miért is ne, a lovagiasság a 21. században sem rossz dolog, sőt! :P). Sokan segítenek egymásnak az új gépek alkatrészeinek beszerzésében, összeszerelésében, telepítésében is. Az önzetlen segítség becsülendő és szép dolog, azonban lenne egy-két észrevételem. Ez természetesen nemcsak a felsőoktatási intézmények egymásnak segítő diákjainak szól, hanem minden olyan önjelölt informatikusnak, aki rendszeresen építget ismerőseinek számítógépet, telepít újra operációs rendszereket, vírusirtókat, tűzfalakat, tehát nagy általánosságban más emberek személyi számítógépeinek javításával, gondozásával foglalkozik. Sőt, az internetes fórumokban egymásnak segítő embereket is szeretném megszólítani, mert ott is sok érdekes dolgot látok. Ha nagyon gyorsan össze kellene foglalnom, mit szeretnék mondani, akkor csak ennyit írnék: nem kötelező segíteni, de ha valaki segít, akkor tegye azt felelősséggel! A minőség ne menjen a mennyiség rovására! Kritikus helyzetekben (amikor például adatvesztés, vagy esetleg végzetes hardveres hiba lehetősége is fennállhat) csak akkor adjunk tanácsot, ha valóban tudjuk (tehát nem sejtjük, nem úgy gondoljuk, nem a szomszédtól hallottuk), hogy mit KELL tenni. Íme egy jó kis sztori.

PIXELSÓDER

Agymenés márciusban

Egy fiatal leányzó számítógépet szeretne, mert tanulmányaihoz szüksége van rá, és különben is, miért ne? Na szóval, ez a leány megkéri az egyik hallgatótársát, hogy ugyan, segítsen már neki összerakni egy új gépet, lehetőleg öccsóóért. Teljesen egyértelmű, hogy a lány olyan srácnak szól, aki már több gépet is összerakott már a környezetének, és úgy általában magabiztosan áll hozzá az informatikai kérdések megoldásához. Össze is írják a konfigurációt jófajta NForce2 lapkakészletes Abit alaplappal (az integrált Nvidia VGA csábító ezen az áron), 2000+ processzorral, 256 MB DDR400 memóriával, LG 52x-es íróval, 80 GB-os Seagate merevlemezzel, floppyval, csinos házzal (szép kék! - imígyen a lányok véleménye, tehát megfelel), billentyűzettel, egérrel. Látszólag egész jó kis masina, a futtatni szándékozott AutoCAD ugyan eléggé cammog az XP alatt ennyi memóriával (az XP önmagában is rosszul viseli a kevéske memóriát), de később még bővíthető lesz. Én - személy szerint, tehát ez erősen szubjektív megállapítás lesz - kevésbé tapasztalt felhasználónak semmiképp nem raknék össze NForce lapkakészletre épülő rendszert, mert sajna az alaplapi Nvidia driverek finoman szólva is kiforratlanok, és ugyanennyiért egy olcsóbb alaplap plusz egy önálló, hasonló sebességű VGA kártya észszerűbb megoldásnak tűnik számomra. De hát a srác ezt találta ki, legyen. Megveszik, összerakják, XP-t telepítenének. Igen, csak telepítenének, mert nem megy fel a gépre. Mindenféle hibajelzés jön elő telepítés közben, és ha végre fel is kúszik, a telepített XP állandóan újraindul, lefagy, kiakad. Én körülbelül akkor kapcsolódtam be a történetbe, amikor a srác kijelentette, hogy az alaplap a hibás, és vissza kell vinni az egész miskulanciát a szervizbe, hogy ott is megerősítsék a diagnózist. Amikor először láttam, a gép már el sem indult, pontosabban az alaplapi VGA kártya már képet sem adott, de így is bizakodva ültem le a masina elé. Egy CMOS reset után aztán mit tesz Isten, csak elindult. A memóriasebesség és a memóriaidőzítések drasztikus visszavétele után az operációs rendszer egyetlen telepítés közbeni hibát produkálva felment, bár stabilan nem működött. Mivel a telepítés közben kis színes pontok villództak a képernyőn (figyelem, az alaplapi VGA kártya a rendszer memóriájából használ egy részt!) és a memóriasebesség viszszavétele kicsit segített, számomra egyértelmű volt, hogy a memóriamodul a hibás. A gépet összerakó srác - a világért se bántanám, jóindulatú, segítőkész embernek ismertem meg a rövid idő alatt - viszont kételkedett az én diagnózisomban, mondván: a lánynak vett memóriát ő bizony kipróbálta a saját gépében, ahol az jól ment. Az már fel sem merült benne, hogy az ő gépe esetleg kisebb sebességgel üzemel (tehát előfordulhat, hogy a memóriamodul gyengesége nála nem is jön elő), mint a lánynak épített új masina, és más memóriát nem is próbált ki a lány gépében, hanem kapásból visszavitette volna az egész cuccot a boltba. Én azért bedugtam egy saját, tuti jól működő modult a beteg gépbe, és lám: hibátlan telepítés, hibátlan futás! Itt és most a lány mindössze egy nagy cipekedést és a garanciális szerviz kínos pillanatait úszta meg, olyan nagy baj nem történt volna, ha véletlenül nem járok arra. De a felszínes (mi több: logikátlan, tehát a józan paraszti gondolkodást mellőző) hozzáállás nagyobb bajokat is okozhat. A másoknak összerakott számítógép, noha látszólag csak egy kis netezésre, tanulgatásra szolgál, nem gyerekjáték - legalábbis soha nem szabad annak tekinteni. Aki vesztett már el fontos dokumentumot, sok fáradsággal begépelt munkát, az tudja, hogy miről beszélek. Ugyanennek a srácnak az egyik hallgatótársa tanácsolta egy másik lánynak, hogy ha nem tud lejátszani valami multimédiás állományt, akkor tegyen fel egy kodekcsomagot, az majd segíteni fog. Két és fél órámba telt, mire a kodekpakk által szétdúlt XP-t olyan állapotba tudtam hozni, hogy ne kelljen az egész bazárt újratelepíteni, és a lejátszók is rendben működjenek (minden állománnyal, és ehhez nem kellett semmiféle kodekcsomag, csak négy kodek és két filter). Ugyanennek a lánynak tanácsolták, hogy a tele vinyóit ne írja ki CD-re, vagy ne írassa ki DVD-re, hanem inkább vegyen egy új merevlemezt. Csak arra leszek kíváncsi, amikor - ne adja az ég - tönkremegy a merevlemeze, mit fognak neki tanácsolni... Kicsit nagyobb felelősséggel kellene hozzáállni ezekhez a dolgokhoz. Ha valaki - hozzá nem értőként - hozzánk, a némileg tapasztaltabb felhasználókhoz fordul segítségért, akkor nem szégyen utánanézünk annak, hogy mit kell tennünk, vagy nem szégyen egy még nálunk is tapasztaltabb felhasználó segítségét kérni. Bármit lehet, csak tartsuk mindig szem előtt: bár sokszor játszunk rajta, a számítógép - főleg a másoké - nem játszótér.

PPéter



Mielőtt komolyabban belemélyesztenénk fullánkunkat a LAN világegyetem mézesbödönöcskéjébe, nekiállok picit mesélni azokról a dolgokról, amik még nem közvetlenül a többjátékos élményekhez tartoznak, közben pedig mégis. Ha épp nem tudtok kimozdulni otthonról a heti LAN röffentésetekre a haverokkal, akkor ott van az internet, amely segíthet áthidalni a problémát. Igen ám, de az többnyire írásos kommunikációban nyilvánul meg, ami már a múlté, főleg, ha kedvenc hardcore FPS meccsetek alatt éppen azt szeretnéd tudatni csapattársaddal, hogy az ellenfél mögötte szalad, és ugyan forduljon már meg.
A téma tehát a hangkommunikációs szoftverek lesz most, azok közül is a legelterjedtebbek egy csokorba véve.

KÖZÖS ÜLÉS

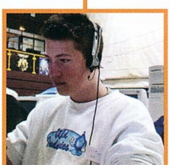
Üdv a potrohotokba lányok-fiúk! 2. rész

Halló! Elég hangos vagyok? Nem recsegek? Ok! Tehát ott tartottam, hogy adott a megahentes gáma, ahol éppen a világegyetemet megmentő pontot kellene betennetek, de ez csak akkor fordulhat elő, ha Józsika barátod épp észrevenné a mögötte szaladó ellenfelet. Ilyenkor mit tesz a normál player? Megáll, benyomja a chat gombot, bepötyögi, amilyen gyorsan tudja, hogy: „Bááz, bázz, fordulj már meg ecsém! AAAAWWWSD" Az még hagyján, hogy a chat gomb beragadt, és a végén még a szembelőtt rakétától sem sikerült eloldalazni (WASD konfiguráció esetén), de mire a játékos beírta, addigra az ellen már régen száz mérföldre ülteti a tulipánokat. Ilyenkor kell Teamspeaket, Roger Wilcót, Battlecomot vagy egyéb voicecom szoftvert használni.



Szerencsére ma már egyre több beépített hangtranszfer modullal érkező játék van, gondoljatok csak az UT2k4-re, vagy a CS később behozott funkciójára. Sokan mégis a jól bevált voice over net (hang a neten át) progikat használják, nem véletlenül. Ennek ellenére ez a felismerés és újítás úgy kellett, mint egy falat kenyér a komolyabb játékosok számára. A fun playereknek meg aztán még inkább, hisz így bármikor bele lehet üvölteni a mikrofonba, hogy: „APÁÁÁM MEKKORA FEJJJJLLÖÖÖÖVÉÉÉÉS ZUHANÓ ÁGBAN UCCSÓTÖLTÉNNYEL MEGMINDEN!", és még reagálnak is rá, hogy tényleg szép, mocskos csaló.

A most felsorolt szoftverekre úgy gondoljatok, mint egy konferenciabeszélgetéses telefonállomásra, melyet a feltelepítése után bárki szabadon és ingyenesen használhat. A kommunikáció már régóta hangaktivált, azaz nem kell lenyomni egy gombot ahhoz, hogy adásban legyünk, mint a walkie-talkie gépeken régen. Ez mondjuk hátrány is lehet a rosszul beállított mikrofonok esetében, amikor az összes pici lihegés és szuszogás, no és a háttérben kéjnyögő nővérke is belehallatszik közkinccsé téve minden intim történést a szobában.



A szabadság és a biztonság adott, bárki kreálhat szobákat ezekkel a programokkal (kóddal is persze, nehogy a legfontosabb meccs közben bejöjjön valami arab csóva a csatira, és tört angolsággal azután érdeklődjön, hogy hol is van az ingyenesen letölthető BÁLNÁS erotikus anyag), menedzselheti is azokat, azaz kirúghat és beinvitálhat arcokat. Van arra is lehetőség, hogy az egy szobán belüli emberek úgy tudjanak egymással beszélni, hogy nem mindenki hallja őket. Ez komolyabb meccsek alkalmával kerülhet elő, mint hasznos funkció, amennyiben az X mennyiségű támadójátékos csak egymással kívánja megbeszélni a következő roham belépő és menekülő útvonalait, anélkül hogy ezzel a nem kevés mennyiségű szöveggel zavarnák a védők összehangolt munkáját.

A Teamspeak (www.teamspeak.org) a legismertebb voicecom szoftver, hisz majdnem mindenki ezt használja, akinek gyors válaszidejű, nagyszerűen paraméterezhető, jó minőségű hangot produkáló segédprogramra van szüksége. Távoli szerveradminisztráció, választható minőség, a csevegések felvétele wav file-ba későbbi visszahallgatás céljából (ahol bizonyítani lehet, hogy Sanyika bizony mondta, hogy Luca alul vitte ki a zászlót a bázisból, így a vesztett meccs nem az ő hibája), és még sorolhatnám. Nyilvánvalóan válaszidőben minél közelebbi szerverre telepítjük a Teamspeaket, annál rövidebb idő alatt ér oda a hangunk a társainkhoz. Ez legjobb esetben kb. fél másodperces utat jelent a hangunk számára, tehát a játékosok majdnem hogy rögtön reagálhatnak. Többnyire azonban meg kell elégedni az egy másodperces késéssel. LAN-on is érdemes használni, nem mindig vannak a csapattársak karnyújtásnyira, továbbá így meg lehet örökíteni az unokák számára az emlékezetes pillanatokat.

Bátran töltsétek le, és próbáljátok ki, sokszor a telefonköltséget spóroljátok vele, hiszen egy amerikai rokon pont ugyanúgy használhatja, mint Ti itthon. Csak egy klikk, és már halljátok is egymást majdnem real time. Addig is a DVD-re felkerült egy pár perces példafile, amelyet meghallgatva képbe kerülhettek, hogy a szoftver milyen jól használható csapatjáték esetén. A legközelebbi aktusig maradjatok szemérmesek!

-=Flatline=-



AZ ELVARÁZSOLT KASTÉLY

Eredeti cím: Disney's The Haunted Mansion – amerikai, 2003. **Rendezte:** Rob Minkoff **Írta:** David Berenbaum **Szereplők:** Eddie Murphy, Terence Stamp, Nathaniel Parker, Marsha Thomason, Jennifer Tilly **Forgalmazó:** InterCom **Mozibemutató:** 2004. április 1.

Kitörölhetetlen reguláK. A farkasemberekről tudjuk, hogy csak ezüst pisztolygolyó végezhet velük, míg a vámpírok ellen kiváló gyógyír a szenteltvíz, a kereszt és a fokhagyma. De mi a helyzet a kísértetekkel? Hollywood jól ismert rémei évről évre visszaköszönnek a mozivászonról ezzel is táplálva a köréjük szőtt legendát. Talán ők a legsokoldalúbb teremtmények: ellentétben a fenti szörnyetegekkel, a halál után még a földön maradt lelkek nem eredendően rosszak, s mint ilyen, megannyi zsánerben visszaköszönnek, legyen szó akár meséről (Casper), romantikus filmről (Ghost), fordulatos thrillerről (Hatodik érzék), vígjátékról (Szellemirtók) vagy éppen horrorról (Poltergeist – Kopogó szellem). Ám az újabb és újabb alkotások hiába tágítják ki fantáziánk határait, a kísértethistóriákra – főleg az '50-es, '60-as évek B-horrorjainak hatására – így is ráragadtak bizonyos reguláK. Ilyen például, hogy főleg ódon, elhagyatott kastélyokban riogatnak (A ház hideg szíve, Az átok, Ház a Kísértet-hegyen, 13 kísértet), melyek közelében gyakran rejtve maradt sírhelyek is fellelhetők (Más világ). A szellemek ezekben a történetekben mindig okkal vannak jelen, és hozzák a főszereplők tudomására létezésüket: általában valamilyen életükben őket ért sérelemre (pl. saját haláluk) szeretnének rávilágítani, hogy az esetet feltárva végül békében nyugodhassanak. A Walt Disney Stúdió legújabb látványossága, Az elvarázsolt kastély pontosan az ilyen közhelyeket veszi górcső alá: az Eddie Murphy főszereplésével készített komédiában a műfaj összes kliséje felsorakozik egy misztikus családi kalandfilm erejéig.

A történet. Jim Evers ingatlanügynök (Eddie Murphy) feleségével – egyben üzlettársával –, Sarával (Marsha Thomason) és két gyerekével kiegyensúlyozott boldogságban él. Az egyedüli nézeteltérést az jelenti, hogy Jim általában a nap 24 óráját a potenciális vevők felhajtására áldozza, így nagyon kevés ideje marad arra, hogy a családfői feladatokat ellátva nevelgesse talpraesett lányát és pókiszonyban szenvedő fiát. Most viszont nincs mit tenni, az asszony erőteljes győzködése miatt Jim kénytelen szeretteire feláldozni a hétvégéjét, és kirándulni vinni a famíliát. Mivel dörzsölt ember, összeköti a kellemest a hasznossal: út közben beugranak egy kastélyba, melynek titokzatos tulajdonosa invitálta meg a párt. Az egykoron fenséges palota azonban ma csaknem romokban hever: teljesen belepte a por, Ramsley, a mogorva komornyik (Terence Stamp) pedig csak Sarát tekinti tárgyaló félnek. Bár a család mielőbb továbbállna, a zuhogó eső maradásra kényszeríti őket. Mire leszáll az éj, mindannyiuknak jócskán lesz része meglepetésekben...



Gyere velünk moziba!

Nézd meg velünk 2004. március 30-án, este 6-kor a filmet! Hívd 2004. 03.29-én 10 és 14 óra között a következő számot: 350-8179, légy az elsők között, aki telefonál!



Jóleső borzongás
Bár a Walt Disney Pictures elsősorban rajzfilmekre specializálódott, az egész családot megcélzó mozifilmes felhozataluk is jelentős. Annál is inkább, mert tavaly nyáron kirobbanó sikert arattak A Karib-tenger kalózai: A Fekete Gyöngy átka című nagyszabású kosztümös produkciójukkal. 305 millió dolláros bevételével az év harmadik legsikeresebb alkotása lett (közvetlenül a 11 Oscar-díjjal jutalmazott Király visszatér és az animációs film kategóriában szintén oscaros Némó nyomában után), amit egyfelől témája kiváló időzítésének köszönhet (rég láttunk kalózokat a vásznon), másrészről annak a ténynek, hogy A Karib-tenger kalózai bizony bejáratott név: alapjai egy izgalmas disneylandi attrakcióban gyökereznek. A hollywoodi aranyszabály szerint ha valami egyszer működött, az bizony működik másodjára is, ezért Az elvarázsolt kastély is hasonló alapokon nyugszik. A film „eredetijének" építésében még maga Walt Disney is részt vett, az első 1969-es megnyitását követően pedig mára az összes Disneylandben fellelhető monstrum igazi „szellemjárással" kecsegtet. A gyanútlan látogató betéved az ódon(nak tűnő) kúriába, majd egy vasút-szerűségbe pattanva olyan körutazás részese lehet, ahol több ízben is igyekeznek ráhozni a frászt. Az adott helyszínhez tehát már csak egy körítés gyanánt szolgáló történet, illetve valamilyen A-listás sztár szükségeltetett, hogy a produkció film formájában található lehessen a publikum számára. Utóbbit Eddie Murphy személyében találták meg: a színész 1982-ben robbant be a köztudatba Nick Nolte oldalán a 48 órában, de másik legendás akciómozija, a Beverly Hills-i zsaru is a '80-as évekhez fűződik. Murphyvel az elmúlt évtized viszont nem bánt túl bőkezűen, ezért hol mérsékelt sikerek, hol pedig ordantó nagy bukások jellemezték hullámzó karrierjét. Az egykori nagyszájú zsaru végül jámborrá szelídülve különféle családi filmekben (Dr. Dolittle 1-2., A bölcsek kövére 1-2., Oviapu, illetve szinkronhangként Shrek 1-2.) találta meg újra közönségét, melyek sorába Az elvarázsolt kastély is tökéletesen illeszkedik.

Terence Stamp

Ramsley, a komornyik szerepében Terence Stamp látható, aki mostanában inkább csak jelentéktelen mellékszerepekben tűnik fel, a '60-as években Anglia elsőszámú sztárjának számított. Legendás filmjei közé tartozik A lepkegyűjtő és a Távol a tébolyult tömegtől, de azért hol transzvesztitaként (Priscilla, avagy a sivatag királynőjének kalandjai), hol pedig bosszúálló apaként (Amerikai vérbosszú) még a '90-es években is tudott meglepetést okozni.

Elsődleges a látványvilág. A rendezői székben Rob Minkoff ül, akitől Murphyhez hasonlóan nem idegen a családi filmek világa: társrendezője volt minden idők legsikeresebb rajzfilmjének, Az oroszlánkirálynak, valamint ő készítette a Stuart Little, kisegér mindkét részét (a félreértések elkerülése végett: tavaly a Némó nyomában valóban letaszította a trónról Az oroszlánkirályt, ám ne feledjük, hogy az már nem kézzel rajzolt, hanem komputeranimációs film!).
Elmondása szerint animációs munkái sokban segítettek az élő szereplős feladat elvégzésében is. „Amikor az animációs filmeket készítettük, a stáb minden tagja vállvetve dolgozott, és hasonlóan gondolkodott arról, milyenné kell formálni a filmet. Az elvarázsolt kastély forgatásán is ugyanezt éreztem, az animáció terén szerzett tapasztalatom pedig könnyítést jelentett a vizuális világ megteremtésében. Míg az animációban skicceket, rajzokat használunk a karakterek felélesztéséhez és a sztori elmeséléséhez, jelen esetben igazi színészekkel kellett ugyanezt megcsinálnunk" – mondja Minkoff. Az igazi kihívást azonban kétségkívül a látványvilág megteremtése jelentette: „Mivel azt akartuk, hogy a néző higgyen a szemének – folytatja a rendező –, a kastélyt legalább olyan karakteressé kellett varázsolnunk, mint az emberi szereplőket, ez pedig különleges odafigyelést igényelt. Rendkívül elegáns díszletet terveztünk. A jelmezek finoman kidolgozottak és színesek, ami szintén fontos részét képezi a történet felépítésének."
Mindehhez nagy segítség volt John Myhre látványtervező: az Oscar-díjas művész keze nyomát olyan kiváló filmek dicsérik, mint a Chicago, az Ali, az Elizabeth és az 1997-es Anna Karenina. „Különösen örömteli volt, hogy minden egyes szobának adhattunk valami egyedi építészeti hangulatot – mondja Myhre. – Ezért aztán igazán pazar helyszínekről vettem mintát, elvégre ez a ház is valahogy úgy épült, mint ahogy a Hearst Kastély, ahol minden szoba más-más stílusú, a kandallók például Olaszországból vannak, a tapéták meg mondjuk Japánból..."
A végeredmény pedig magáért beszél: Az elvarázsolt kastély valóban olyan, mintha a disneylandi palota kelt volna életre, csak éppen míg a körutazás alig pár percig tart, addig Eddie Murphy társaságában ezúttal másfél órát tölthetünk el.



MOZI

Zatoichi, a szamuráj

Eredeti cím: Zatoichi **Forgalmazó:** Intersonic és Mokép
Mozibemutató: 2004. április 15.

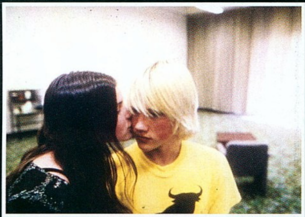


Zatoichi, a vak vándor (Beat Takeshi) masszőrként keresi a kenyerét. A látszólag félszeg ember álarca mögött azonban a kardját villámgyorsan előrántó harcos rejtőzik, akit még a hatalmas túlerő sem riaszt el. A férfi eldugott hegyi faluban húzza meg magát egy időre, de itt sem lehet nyugovása: Ginzo és bandája rettegésben tartja a lakosságot, ráadásul az ő oldalukon áll Hattori, a legyőzhetetlennek vélt ronin is.
Takeshi Kitano a Bábok után szokatlanul gyorsan jelentkezett új filmmel, a Torontóból és Velencéből közönségdíjjal távozó mozija azonban mégis csalódás: Kitano nem tesz mást, mint tiszteleg a klasszikus szamurájfilmek előtt, amiért még korábban megszokott egyéni stílusát is teljesen feláldozza. A Zatoichi, a szamuráj nem több egy harcjeleneteiben a Kill Billt is megszégyenítő, szórakoztató kalandfilmnél, ami önmagában jó, de Kitanótól azért édeskevés.

★★★★☆

Elefánt

Eredeti cím: Elephant **Forgalmazó:** Budapest Film
Mozibemutató: 2004. május 9.



Gus Van Santnek sem kellett több egy évnél, hogy új alkotással rukkoljon elő. A Gerry után az Elefánt is Tarr Béla stílusában fogant, de a kritikai visszhang jóval nagyobb volt: a Cannes-i Filmfesztivál Arany Pálmája és rendezői díja olyan elismerés, ami amerikai rendezőnek ritkán adatik meg.
Az Egyesült Államok egyik gimnáziumában járunk. John szokás szerint elkésik az iskolából, mert részeges apja feltartóztatja. Nate az edzés után barátnőjével, Carrie-vel találkozik, a három pletykafészek, Brittany, Jordan és Nicole pedig megbeszélik az aktuális „híreket". Ekkor váratlanul állig felfegyverkezve két iskolatársuk ront be az épületbe, hogy kezdetét vehesse a kíméletlen mészárlás.
A jó szándék kevésnek bizonyul: a hosszúra nyújtott snittek funkció nélkül nem többek üres művészieskedésnél, Van Sant ráadásul a hatásvadászattól sem riad vissza, hogy filmjét sikerre vigye. Amit a témában el lehetett mondani, azt megtette korábban Michael Moore a Kóla, puska, sültkrumpliban, így az Elefántnak már nem sok babér maradt.

★★★☆☆

DVD

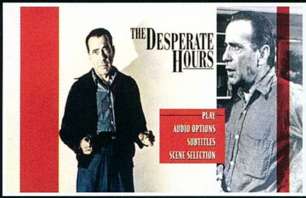
A félelem órái

Eredeti cím: The Desperate Hours **Forgalmazó:** InterCom
Lakossági DVD megjelenés: 2004. március 23.



Humphrey Bogart utolsó előtti filmjében még egyszer próbára tette magát a film noirok világában: William Wyler 1955-ös mesterművében az ördögien gonosz Glenn Griffint alakítja. A férfi testvérével és egy félnótás, ám annál veszélyesebb társukkal szökik meg a börtönből, s amíg a rendőrség a fél államon keresztül őket hajkurássza, a Hilliard családnál húzzák meg magukat. Dan (Fredric March) engedelmeskedve a józanésznek jó darabig tűri saját maga, felesége és két gyereke megaláztatását, de mikor látja, hogy Griffin sorra szegi meg neki tett ígéreteit, megpróbálkozik a kijátszásukkal. Wyler a noir műfaj egyik utolsó mesterművét alkotta meg: bár A félelem órája szinte csak és kizárólag egyetlen lakásban játszódik, a rendező képes már-már az elviselhetetlenségig fokozni a feszültséget. Mindehhez nagyban hozzájárul a főszereplő Bogart is: a színészlegenda A Sierra Madre kincséhez hasonlóan ezúttal is rosszfiú-szerepben remekel.

★★★★★



A kép és a hang felújítása rendben van, az viszont igazán sajnálatos, hogy semmilyen extrát sem pakoltak a lemezre. Még szerencse, hogy a film mindenért kárpótol.

★★★☆☆

Ned Kelly

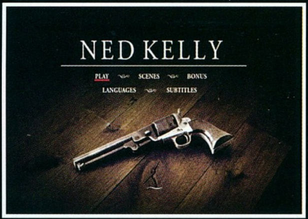
Eredeti cím: Ned Kelly **Forgalmazó:** Universal Pictures Hungary **Lakossági DVD megjelenés:** 2004. április 20.

Ned Kelly története már több feldolgozást is megért, melyek közül a legismertebb talán Tony Richardsoné: az 1970-es változatban a Rolling Stones frontembere, Mick Jagger bújt a meg nem értett bandavezér szerepébe, a legújabb adaptációban pedig Heath Ledgerre vár ez a korántsem egyszerű feladat.A Kelly famíliára az egykori kétes erkölcsű családfő miatt régóta pikkel a rendőrség. Mikor Nedet és társait egy rendőr bántalmazásával vádolják, hőseinknek menekülniük kell. Egy több áldozatot is követelő véres ütközet aztán végleg felkorbácsolja a kedélyeket:



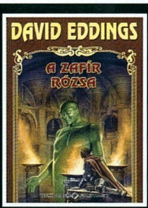
Nedékre vérdíjat tűznek ki, így már semmi nem mentheti meg őket a bitófától. Ezért hát – vesztenivalójuk nem lévén – végigfosztogatják a környék bankjait és tehetősebb polgárait.
Az ausztrál Sobri Jóska-történet „hazai" változatában visszaköszönnek egyes jól működő megoldások Richardson filmjéből, Gregor Jordan rendező mégis sokkal inkább a legenda mögött megbúvó emberre koncentrált. A festői képek és naplórészletek mellett azért azok sem fognak csalódni, akik látványos és izgalmas kalandfilmre számítanának.

★★★★☆



A Dolby Digital 5.1-es hang se kutya, de a DTS kirázza a lelket a rendszerből. Az extrák között dokumentumfilmet, mozielőzeteseket és megannyi fotót találunk – többek között az eredeti Kelly bandáról.

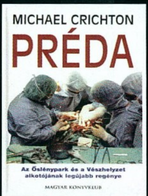
★★★★☆



David Eddings: A zafír rózsa
Beholder Kiadó (2004)

Sajnálatos módon megint befejeződött egy remek fantasy trilógia, amelyik képes volt egyedi ízt és hangulatot vinni a műfajba. Azért akinek tetszett David Eddings eddigi munkássága, ne essen kétségbe, hamarosan új sorozata kezdődik.
Bár nem tudom, képes lesz-e még egy olyan figurát útjára indítani, és kalandjai során megismertetni velünk, mint Sir Sparhawk, aki ebben a kötetben végre megszerezte a királynője megmentéséhez szükséges legendás mágikus drágakövet, ám ahelyett, hogy ezzel befejezettnek tekinthette volna küldetését, és megpihenhetett volna, csak újabb bonyodalmakat szakított főleg saját, de társai nyakába is.

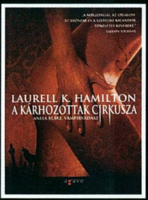
★★★★☆



Michael Crichton: Préda
Magyar Könyvklub (2004)

A hihetetlenül gazdag fantáziával és fantasztikus mesélői tehetséggel megáldott Michael Crichton legújabb történetében megint valami olyasmi okozza a bajt, és kelti a pánikot, amit emberek alkottak meg, csak éppen önteltségükben és felelőtlenségükben az események irányítása kicsúszott a kezükből.
A nanotechnológia számtalan szerző fantáziáját megmozgatta már, de eddig egyetlen történet sem hatott rám ilyen elemi erővel. Egyszerre csodáltam, hogy mi mindenre képest a tudomány és a technika, és rettegtem, hogy milyen következményei lehetnek mindennek a jövőre nézve. Ha jobban belegondolok, ez utóbbi gondolattól kivert a víz.

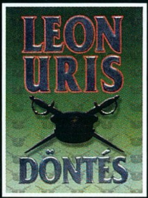
★★★★☆



Laurell K. Hamilton: A Kárhozottak Cirkusza
Agave Könyvek (2004)

Anita Blake St. Louis legcsípősebb nyelvű és legszemtelenebb hivatásos halottkeltője és vámpírvadásza olyan világban éli mindennapjait, ahol teljesen természetes, mi több, bizonyos keretek között elfogadott, hogy az egyszerű emberek éjszaka vámpírokkal, zombikkal vagy éppenséggel vérfarkasokkal találkozhatnak.
Ahol nem az számít, hogy a fentebb említett szörnyek mennyire felelnek meg a hagyományos elképzelésnek, hanem az, hogy az események és a menet közben elszórt információk hogyan állnak össze egy teljes, mindenki számára elfogadható egésszé, amelyben tökéletes arányban keverednek a horror és a krimi elemei a humorral.

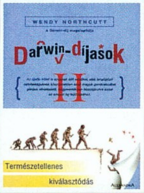
★★★★☆



Leon Uris: Döntés
Aquila Könyvkiadó (2004)

Leon Uris legújabb regénye tipikus példája annak, hogyan lehet úgy megírni egy szerelmi szállal és a kötelességtudat felelősségével átszőtt történetet, hogy még csak nyomokban se érezze úgy az olvasó, hogy valamiféle romantikus kommersz tucatárut olvas.
Sőt, ha jobban belegondolunk, és ismerjük a szerző eddigi regényeit, biztosak lehetünk abban, hogy ebből az alapból is valami egyedit, felejthetetlent fog kihozni. Főleg, ha figyelembe vesszük, hogy a valódi alapot az Államok első hivatalos katonai egysége, a tengerészgyalogság története adja, és csak emellé társul a fiatalok, Zachary és Amanda személyes „tragédiája".

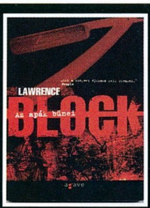
★★★☆☆



Wendy Northcutt: Darvin-díjasok II.
Alexandra Könyvkiadó (2004)

A kötet ékes bizonyítéka annak az állításnak, hogy az emberi ostobaság nem ismer határokat. Ha elhisszük, hogy a Wendy Northcutt által összegyűjtött történetek valóban megtörténtek, egészen biztosan egyet fogunk érteni abban, hogy a szereplők génállománya teljesen selejtes volt, és jobb, hogy nem került átörökítésre – legalábbis optimális esetben.
Megnyugtató ugyanakkor az a tudat is, hogy mindazok az emberek, akik saját butaságuk miatt lelték halálukat (általában teljesen értelmetlen módon), biztosították, hogy azokat a hibákat, amelyeket ők elkövettek, mások már ne kövessenek el. Így újabbakat lehet kitalálni.

★★★☆☆



Lawrence Block: Az apák bűnei
Agave Könyvek (2004)

A regény egy tizenöt könyvből álló sorozat első darabja. A köteteket Matthew Scudder személye köti össze, aki zsaruból lett magándetektív. New Yorkban él és tevékenykedik, ezért kötetről kötetre az ő szemén keresztül fogjuk megismerni a város és a benne élő emberek minden mocskos kis titkát.
A figura különlegessége, hogy semmit nem tesz vagy mond ok nélkül, és bár a „jó" oldalon áll, bizonyos esetekben nem riad vissza attól, hogy átlépjen a „jó" és a „rossz" közötti határvonalon. Meghasonlott, mélységesen kiábrándult és cinikus ember, aki mégis igyekszik a saját maga által kialakított elvek és rendszer szerint élni.

★★★★☆

George Michael - Patience

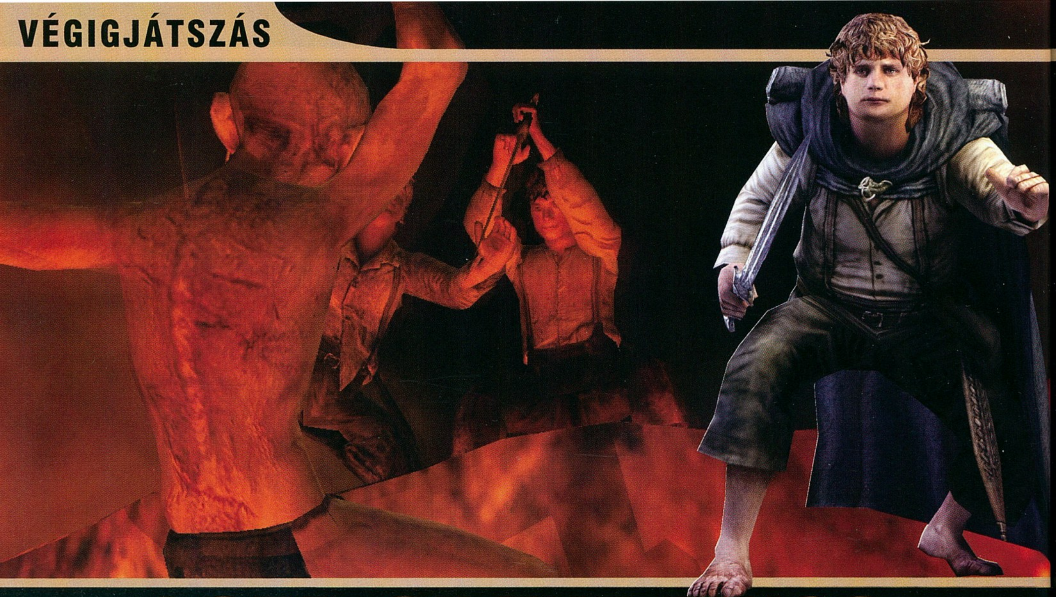


Az internetről ingyenesen is letölthető a 40 éves George Michael 2004. március 15-én megjelent albuma, a Patience. A dalokat letöltő internetezők adakozhatnak is, és az így befolyt összegeket a zenész jótékony célokra kívánja fordítani.
Úgy látszik, felpezsdül az élet a brit sztár körül, hiszen március elején már feltette honlapjára Don Maclean klasszikusának saját feldolgozását, a The Grave-et. Ez a háborúellenes dal nem szerepel az új albumán.

Link: www.georgemichael.com

★★★★★





LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING

PATH OF THE WIZARD

Helm's Deep

Ellenfelek: Uruk-hai (íjászok, harcosok, pajzsosok), orkok

Ez a pálya csupán bemelegítés, Gandalfot lehet csak választani, ráadásul ő meg sem halhat. Érdemes minél több ellenfelet elintézni az értük kapott tapasztalati pontért. Amint a várfal tövében hemzsegő uruk-haik elfogytak, másszunk fel a kötélen, és segítsünk Legolasnak megtisztítani a falat a támadóktól. Kis idő múlva Aragorn észreveszi, hogy egy robbanóanyaggal megrakott szekeret tolnak az ajtó felé. Másszunk le a kötélen, majd a tüzes katapultokkal támadjuk meg a hidat. Nem érdemes sietni (a harmadik katapult elsütése után vége a küldetésnek), inkább harcoljunk tovább. Egy idő múlva a küldetés úgyis véget ér magától, de addig is leöltünk néhány orkot.

Fejlesztések: Amennyiben elegendő tapasztalati pont összegyűlt, vásároljuk meg a Light of Pilgrimet és az Orc Bane-t.

The Road to Isengard

Ellenfelek: Uruk-haik, orkok

Kövessük az ösvényt egészen a hídig, intézzük el a ránk támadó uruk-hai orkokat, de ne feledkezzünk meg a fatörzseken álló ork íjászokról sem. A hídnál robbanóanyagokkal megrakott szekerek állnak, ezeket robbantsuk fel a távolból. A híd alatt menjünk át, ott lesz még három további ellenfél. Rövidesen megérkezünk az első checkpointhoz, itt 75 orkot kell elintéznünk. Szerencsére nem vagyunk egyedül, a feldühödött entek alaposan kiveszik a részüket a vadászatból. Nem árt azonban az óvatosság, az entek minket is letaposnak, ha az útjukba kerülünk. A kvóta elérése után megnyílik a továbbvezető út. Ezután sem fogunk eltévedni, egyenes út vezet a gátig. Ott azonban ork őrtornyok vigyázzák az átjárót, még szerencse, hogy az idióták robbanóanyagot tárolnak a tornyok aljában. A gátnál ismét találkozunk egy enttel, aki bőszen rángatja a cölöpöket. Ork lövészek azonban tüzes nyilakkal lángba borítják a falényt, aki égő lombkoronával nem folytatja a munkát. A mi feladatunk biztosítani a nyugodt körülményeket, ehhez azonban le kell lőnünk az ork íjászokat (mindkét oldalon). Az íjászok mellett azonban harcosok is jönnek, ők ránk vadásznak. Itt is nagyon sok tapasztalati pontot összegyűjthetünk, bár a harcosok néhány hullám után elfogynak. A gát lerombolásával véget ér a küldetés. Amennyiben eléggé ügyesek voltunk, akár hatos szintre is feljuthatunk.

Fejlesztések: Strength of Stone, Strength of Iron, Bane of Warrior

Minas Tirith-Top of the Wall

Ellenfelek: orkok, nazgúl, ostromtornyok

Ez lesz az egyik legkeményebb küldetésünk, nagyon okosan és gyorsan kell játszanunk. A küldetés lényege az, hogy megakadályozzuk, hogy az orkok elfoglalják a falat. Az ellenség ostromlétrákon érkezik, ezt úgy tudjuk megakadályozni, ha lerugdaljuk a létrákat a falról. Amennyiben gyorsan akarunk eljutni a másik oldalra, használjuk a mellvédet (a köteleken ereszkedhetünk le ide). Az orkok nyolc helyen is támadnak, legyünk nagyon gyorsak (nem árt, ha megjegyezzük, mikor és hol jelenik meg a következő létra). Kis idő múlva megjelenik az első ostromtorony, ezt a bal oldali toronyból intézhetjük el, ott van felállítva az emberek katapultja. Két lövés elég is lesz a torony ledöntéséhez. Rövidesen újabb torony érkezik, ezúttal a jobb oldalon. Siessünk át a túloldalra, majd a távolsági fegyverünkkel intézzük el, még mielőtt elérné a falat. A harmadik torony ismét balról érkezik, ezt is a katapulttal kell ledönteni. Közben azonban megérkezik egy nazgúl, és ha nem lőjük le időben, akkor elragadja az ostromgép egyik kezelőjét (ekkor a katapult már nem tud lőni, így kénytelenek leszünk bevetni a távolsági fegyvert). A lelőtt nazgúl összedönti a középső tornyot, a törmelék elzárja az utat. A negyedik toronyhoz csak alul, a mellvéden keresztül juthatunk el. Sajnos nem tudunk időben odajutni, a toronyból rengeteg ork özönlik a falakra. Másszunk fel a jobb oldali toronyba (annak a tetején rengeteg tapasztalati pontot találunk), majd a lépcsőfordulóban (ott, ahol a mellvéd hiányos), forduljunk jobbra, és kezdjünk el tüzelni. A tornyot ugyan nem látjuk, de a lövéseink célba talál-





nak. A torony ledőlése után már csak a túlélőket kell elintéznünk, majd lejutnunk a nagykapuhoz. Kellő türelemmel ezen a pályán rengeteg tapasztalati pontot gyűjthetünk össze, mivel az utolsó két ostromlétrán az orkok folyamatosan jönnek, itt feltápolhatjuk a hősünket.

Fejlesztések: Bane of Sauron

Minas Tirith-Courtyard

Ellenfelek: orkok, uruk-haik, bajnokok, trollok

A varázsló ág utolsó küldetése. Nem könnyű teljesíteni, főként nehéz fokozaton. A lényeg az, hogy megmentsünk 200 nőt a biztos pusztulástól. Az orkok folyamatosan jönnek, 100 megmentett asszony után megérkeznek az ork bajnokok. Ezek általában minket szúrnak ki, védjük ki az első két támadásukat, csapjuk le róluk a páncélt, majd végezzünk velük. Az udvaron heverő hordók közül háromban gyógyító italt is találunk vészhelyzet esetére. A dárdákat ne dobáljuk el, várjuk meg a trollokat. A behemótok 150 nő megmentése után érkeznek. Rögtön három is támadásba lendül, a dárdákkal intézzünk el közülük kettőt (ha mellé megy, ne essünk pánikba, használjuk a távolsági fegyvert). Innentől kezdve már csak magunkra kell vigyáznunk, lecsapni az időnként feltűnő bajnokokat, és várni, hogy a kétszázadik asszony biztonságba érjen.

Fejlesztések: Strength of the Fellowship, Killing Zone

PATH OF THE KING

Paths of the Dead

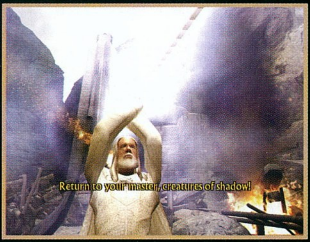
Ellenfelek: élőhalottak (íjászok, lándzsások, pajzsosok, élőhalott bajnokok)

A ránk támadó élőhalottak a feltámadás után rövid ideig még anyagtalanok, a fegyver átmegy rajtuk. Inkább várjuk meg, míg ők támadnak, védekezzünk, majd csak ezután támadjunk. Az útakadályokból előjövő szellemek kis idő után elfogynak, mehetünk tovább. Az élőhalott íjászok jéglövedékeit kivédhetjük, majd a saját lőfegyverünkkel ártalmatlanná tehetjük őket. A boltív elérése után menjünk balra fel, majd végig a jobb oldali sziklaperemen. Szedjük fel a tapasztalati pontot, majd a közelben lévő sziklát lökjük rá a perem alatt lévő pajzsos élőhalottakra. Az ideális az, ha a lökés pillanatában perfekt módban vagyunk, így a lezúduló kő minden katonát perfekt állapotban végez ki (kétszer annyi pontot jelent). A pajzsosok ellen a rendes támadás nem használ, először szét kell törnünk a pajzsot (fierce támadás), csak ezután tudjuk őket megsebezni (kivéve, ha hátba támadjuk őket). A lefelé vezető ösvény végén gyógyító ital található, nem őrzi senki. A híd mögött újabb íjászok jelennek meg, ezeket érdemes a híd leeresztése előtt elintézni (a híd másik oldalán gyógyító ital található). A köd közepén lesz az első Checkpoint, ha meghalunk, innen folytatjuk a játékot. Nyomuljunk tovább előre, de ne feledkezzünk meg az emelkedőn lévő gyógyító italról.



A létra tetején találkozunk az első élőhalott bajnokunkkal. Ne ijedjünk meg tőle, egyszer védjük ki a támadását, majd kaszaboljuk halálra (ha ügyesek vagyunk, akkor elérhetjük a perfekt módot, így 1200 pontot begyűjthetünk a legyőzése után, ráadásul a bajnokoknál mindig van gyógyító ital). A szakadékon csak úgy juthatunk át, ha ledöntjük a kőszobrot. A kaput csak úgy tudjuk kinyitni, ha átmegyünk a szobor alatt lévő ösvényen, majd elforgatjuk a kaput működtető kereket (két bajnok is található itt). A hídon csapdába esünk, melyből csak úgy tudunk kikecmeregni, ha végzünk 35 élőhalottal. A bal oldali sziklából egy idő után élőhalott bajnokok jönnek elő, ezeknél lesz gyógyító ital.

Fejlesztések: Vegyük meg az Ork Bane-t és az adott karakter különleges képességét.











King of the Dead

Ellenfelek: élőhalottak (íjászok, lándzsások, pajzsosok, élőhalott bajnokok)
Főellenfél: King of the Dead

Itt az első igazán komoly ellenfél, akit nem lehet ész nélküli vagdalkozással legyőzni. A legfontosabb a védekezés elsajátítása, e nélkül nem győzhetünk. Az élőhalott király hármas kombóval nyit, ezeket kivédve támadhatunk mi. Néhány gyors csapás után újból védekeznünk kell, ezután megint támadhatunk. Kis idő múlva a király megunja, és eltűnik a földben (ekkor még támadható a kivégző mozdulattal). A következő fázisban élőhalott katonákat idéz meg (kardosok, dárdások, íjászok). A katonák legyőzése után ismét támad, még mindig a hármas sorozatával. Ezt a trükköt azonban már ismerjük, nem lesz nehéz kivédeni. A király hamarosan stratégiát vált, szélvihart idéz meg, mely elől a szikla mögött kell fedezéket keresnünk. A szünetekben támadjuk távolsági fegyverrel (tartsuk lenyomva a gombot, így a lövés ereje erősebb lesz). Három orkán után ismét támad, azzal a különbséggel, hogy most öt támadását kell kivédenünk, csak ezután támadhatunk mi. A fenti módszereket ismételve könnyedén legyőzhetjük.

Ezután már csak ki kell jutnunk az összeomló barlangból. Az élőhalottak három helyen is megpróbálnak majd megállítani, kevés sikerrel. Nagyon vigyázzunk a lezuhanó kövekre, könnyedén beléjük akadhatunk, és a leomló barlang végez a karakterünkkel. A harmadik küzdelemben másik két társunk is részt vesz, itt jó sok tapasztalati pontot összeszedhetünk, főként ha sikerül perfekt módba kerülnünk.

Fejlesztések: Balrog's Gambit, a többi hiányzó egyéni fejlesztés

The Southern Gate

Ellenfelek: trollok, uruk-haik orkok, olifánt

Nehéznek tűnő pálya, de igazából nagyon jól lehet rajta tápolni a karaktereinket. Először a trollt kell hidegre tennünk, ennek a leghatékonyabb módja a lándzsadobás. Az orkok és az uruk-haik folyamatosan jönnek, de ha eléggé kitartók vagyunk, akkor elfogynak. Használjuk sűrűn a Bane of Warrior kombót, ez azonnal végez egy mezei orkkal, ráadásul perfekt módba kerülünk. Az íjjal messziről leszedhetjük a rosszfiúkat, megfeszített lövés esetén elegendő egyetlen nyílvessző. 150-200 ellenség után a pálya kiürül, ekkor kell a katapultokkal célba vennünk a tornyot. A leomlott kupola törmelékén keresztül másszunk fel a toronyba, majd intézzük el az ott őrködő második trollt. Rövidesen megérkezik az orkok utánpótlása egy olifánton. Intézzük el a távolsági fegyverünkkel, ha elfogyott volna, akkor használjuk a bal oldalon lévő dárdákat. Az olifánt után már csak a maradék uruk-haikat kell eltakarítanunk a falról, majd kinyitni a kaput a kerékkel. Az őrség nagy részét elintézhetjük a falon lévő lángoló üstökkel. A küldetés befejezéséhez már csak át kell mennünk a nyitott kapun.

Fejlesztések: hatos szint elérése esetén a Strength of Iron és a Shield Cleaver jó választás.





Pelannor Fields

Ellenfelek: uruk-haik, easterlingek, olifántok, Witch King

A küldetés első részében meghatározott számú ellenfelet kell legyőznünk. Maradjunk távol a nagyobb csoportoktól, inkább a távolból tüzeljünk.

Tippek-trükkök

- A távolsági fegyver gombját nyomva tartva erősebb lövéshez juthatunk. Ez még a pajzsot is képes széttörni a távolból.
- A fáklyákkal és a dárdákkal azonnal megölhetjük a gyengébb ellenfeleket.
- Perfekt módban sokkal nagyobbat sebzünk, ráadásul több tapasztalati pontot is kapunk.
- A legjobb kombók a Bane különböző fokozatai. A Bane of the Ork a kis orkok ellen jó, a Bane of the Warriort használjuk az easterlingek ellen, a Bane of Sauront hagyjuk a legerősebb urik-haik ellen.
- A Bane támadások során az időzítés nagyon fontos, a kombó szinte 100%-osan bejön, ha abban a pillanatban nyomjuk meg a kivégzés gombot, amikor meghalljuk a kard csendülését.
- Az élőhalottak ellen nem jönnek be a Bane kombók.
- A felénk tartó nyílvesszőket az utolsó pillanatban kell blokkolni.
- A zöld csíkos bajnokoknál mindig találunk energiaitalt.
- A trollok támadását nem lehet kivédeni, inkább kerüljük el őket (a saját társaikat is megsebzik), és használjuk a távolsági fegyvereket vagy a dárdákat.
- A pajzsos ellenfelek a legveszélyesebbek, őket érdemes elcsalni a tömegből.
- Két pályán (Shelob's Lair, Minas Tirith-Top of the Wall) is lesz olyan hely, ahol kellő türelemmel maximumra fejleszthetjük a karakterünket, mivel az ellenfelek állandóan újra jönnek.





Csak a magányos, többiektől elszakadt orkokat és katonákat támadjuk meg. Az easterlingek között lesz néhány bajnok is, ezek nagyon kemény harcosok, csak úgy tudjuk őket megsebezni, ha először leverjük róluk a páncélt (három-négy fierce támadás leszedi róluk). Akkor érdemes őket megtámadni, ha már nagyon kevés az életerőnk, náluk mindig van gyógyító ital. A kvóta teljesítése után megérkezik az első olifánt (a bal oldalra), ezt kell kilőnünk, mielőtt még elérné Éowynt és Trufát. Rohanjunk fel az emelkedőre, a távolsági fegyverrel szedjük le az olifánt pajzsait, majd robbantsuk fel a hátán lévő tornyot. Az emelkedőn lévő katapultok és dárdák sokat segíthetnek (ráadásul a dárdavetők mögött a nyílvesszők nem érnek el). Az első olifánt eleste után rohanjunk át a jobb oldalra (lesz ott is egy kis ösvény felfelé). Rövidesen megérkezik a második olifánt, de ezzel nem kell olyan gyorsan végeznünk. A lényeg az, hogy ne érje el Éowynt és Trufát, különben vége a küldetésnek. Szedjük le a pajzsait, de a kegyelemdöfést csak akkor adjuk meg neki, amikor már majdnem célba ért. Közben szedjük le a közelben lévő ellenfeleket. Az utolsó pillanatban lőjük le az állatot, majd rohanjunk a gerinc bal végébe.

Főellenfél: Witch King

Itt támad a Witch King egy nazgúl hátán. A mi feladatunk az lesz, hogy megakadályozzuk Éowyn és Trufa legyőzését. A nazgúlt csak távolsági fegyverrel érjük el (mindig megfeszített íjjal támadjuk, de az sem árt, ha perfekt módban tüzelünk). Néhány nyílvessző után a nazgúl elrepül, de hamarosan visszatér. Ezután újabb olifánt érkezik, de lehet, hogy ezúttal újból a bal oldalon fog megjelenni. Fussunk át a kezdőoldalra, intézzük el a szerencsétlen jószágot, majd villámgyorsan fussunk el a jobb oldali gerinc jobb végébe. Amennyiben megfelelően feltápolt karakterrel támadjuk, úgy a gyűrűlidércek vezetője hamarosan hátas nélkül marad.

Fejlesztés: Érdemes mindent megvenni, az utolsó szint nagyon kemény lesz, szükségünk lesz minden segítségre.

The Black Gate

Ellenfelek: orkok, easterlingek, Szauron hadnagya, ork bajnokok, gyűrűlidércek

Főellenfél: Sauron's Lieutenant

A szint ismét egy főellenféllel kezdődik, Szauron hadnagyával kell párbajoznunk. Rögön egy mindent elsöprő támadással indít, blokkolni ugyan nem tudjuk, de hátraugorva elkerülhetjük a támadást. Folyamatos védekezéssel és sikeres kombókkal (Helm's Hammer) hamar ledarálhatjuk. Ekkor kezdődik azonban az igazi mulatság, megindul az orkok mindent elsöprő áradata. A platón több kulcsfontosságú karakter is küzd az oldalunkon (Gimli, Legolas, Gandalf, Aragorn). A küldetés alatt nemcsak magunkra, de a barátainkra is vigyáznunk kell. A felgyógyításukhoz menjünk a közelükbe, hamarosan újra erőre kapnak. A küldetés második része addig tart, míg le nem győzzük Szauron hat bajnokát. Az első három még egyedül érkezik, de a második hullámban már három bajnok egyszerre rohamoz, ráadásul mindhárom ráveti magát a szövetségeseinkre. Bátran használjuk el az izzó dárdákat, kis szerencsével a bajnokokat találják el, egyből leszedve azok páncélját. A hatodik után új ellenfelek érkeznek, három gyűrűlidérc támad barátainkra. Közelharcra ne is gondoljunk, inkább használjuk a tárolókban izzó parazsat és a dárdákat. Ezután jöhetnek a nyílvesszők, az sem árt, ha perfekt módban támadunk. A harmadik gyűrűlidérc halálával ér véget a küldetés.

Fejlesztés: az összes hiányzó upgrade

PATH OF THE HOBBITS

Escape from Osgiliath

Ellenfelek: orkok, ork bajnokok

Ebben a részben négy küldetésen keresztül a hobbitokkal kell küzdenünk. Ők a leggyengébbek, velük a szemtől-szembe támadás nem vezet eredményre. Samu és Frodó Gollam vezetésével a rommá lőtt Osgiliath-on keresztül menekül. Eltévedni itt sem tudunk, mindössze a nekünk rontó ellenfeleket kell elintéznünk. Egyedül arra kell ügyelnünk, hogy a nyílt terepen a nazgúl ne vegyen észre bennünket. A vészjelzés beindulása után gyorsan fedezéket kell találnunk, különben a gyűrűlidércek elragadják Frodót (végszükség esetén használjuk a hobbitok láthatatlanná tévő köpenyét). A harangtoronyban lökjük le a harangot a













lépcsőn, az nemcsak a támadókat lapítja össze, még az utat is megnyitja előttünk. Utunk célja a csatornarendszer, itt juthatunk ki az ostromlott városból. A kijáratot azonban egy ork bajnok őrzi, ez egy hobbitnak túlságosan is hatalmas falat. A legkönnyebben úgy végezhetünk vele, ha a közelébe szaladunk, láthatatlanná válunk, majd hátba szúrjuk a kivégző mozdulattal. Amennyiben több tapasztalati pontot szeretnénk, akkor erőteljes tőrdobással (tartsuk nyomva a lövés gombot egészen addig, míg a karakter hátra nem húzza a tört) szedjük le róla a páncélt, védjük ki a támadásait, majd kaszaboljuk halálra (perfekt mód). Ezután már csak a rácsot kell kinyitnunk a kijutáshoz.

Fejlesztések: Cloak of Haldir, Poison Blades

Shelob's Lair

Ellenfelek: pókok, orkok, Banyapók

A küldetés első részében a pókokkal teli barlangrendszerben kell megtalálnunk a helyes utat. A pókok meglehetősen erős ellenfelek, hagyományos támadással túl sok időbe telik őket legyőzni, ráadásul két csapás után vissza is támadnak. A legjobb az, ha kapnak egy erős támadást, majd amikor a hátukon fetrengenek, akkor gyors kivégzéssel szabadíthatjuk meg őket a szenvedéseiktől (a hobbitoknak van a leggyorsabb támadásuk). Az útvesztőt érdemes felderíteni, két oldaljáratban tapasztalati pontokat, egy harmadikban gyógyító italt találunk. Az apró pókokból álló szőnyegre ne menjünk rá, ez égő fáklyával kell szétválasztanunk. A pókhálóból szőtt ajtókat szintén tűzzel takaríthatjuk el az útból. Az orkok gyülekezőhelyén lévő fáklyákkal gyújtsuk meg a kiszáradt, mennyezetről lelógó gubókat, a továbbterjedő tűz megtizedeli az ellenfeleket. A híd felé vezető úton komoly ork őrjáratba botlunk, ezeket az oldaljáratban található sziklákkal takaríthatjuk el az útból. Ezen a részen tápolhatjuk a karakterünket, az orkok mindkét oldalról folyamatosan fognak jönni egészen addig, míg tovább nem megyünk. A hídon lesz az első checkpoint, ezután már nem kell sok, hogy találkozzunk a Banyapókkal. A kijáratot elzáró hálóajtót szintén tűzzel lehet csak kinyitni, viszont csak az oldaljárat tetején lévő fáklyával tudjuk lángra lobbantani.

Főellenfél: Banyapók

Szegény Frodót az éhező Banyapók már begubózta, Samura vár a feladat, hogy elbánjon a nyolclábú szörnyeteggel. Kezdéskor azonnal támadjuk hátba, egy Ork Hewer kombóval alaposan meglephetjük. Ezután rögtön váljunk láthatatlanná, kerüljünk a hátába, majd szúrjuk potrohon. Folyamatosan védekezve, illetve gyors csapásokkal leszedhetjük az életerejét. Rövidesen visszavonul, a gyermekeit küldi harcba. Szép óvatosan harcoljunk, csak akkor fog támadni újra, ha már csak egyetlen kis pók maradt. Ekkor a magasból ránk veti magát, de ha számítunk rá, akkor elfuthatunk alóla. A becsapódás erejétől rövid ideig kába marad, ezt használjuk ki. Ezután ismét jöhet a láthatatlanság. Harcoljunk addig, míg le nem vágjuk az egyik lábát. Ekkor nagyon berág, ész nélkül rohanni kezd körbe-körbe. A legokosabb az, ha odafutunk Frodóhoz, ott nem ér el. Ezután ismét a kicsiké a főszerep, és kezdődik minden elölről. A fenti taktikát követve a Banyapók életereje hamarosan elfogy, és elmenekül.

Fejlesztések: Dark Deliverance, Poison Daggers





Titkos karakterek és pályák

A játék befejezése után három titkos karakter jelenik meg a hősök között (Pippin, Trufa, Faramir). Az első rejtett pálya is megnyílik (Palantir of Saruman). Itt 20 egymást követő hullámban kell egyre erősebb ellenfeleket legyőznünk. Minden hullám végén kapunk egy gyógyító italt, valamint minden ötödik hullám végén feltölthetjük a távolsági fegyverünk lőszerkészletét. A második titkos pálya (Palantir of Sauron) akkor nyílik meg, ha Gandalfot, Samut és a három harcos közül legalább egyet felviszünk 10-es szintre. Ez pálya az ellenfelek kivételével teljesen megegyezik az előző Palantir szinttel. A játékot befejezve bármelyik karaktert választhatjuk bármelyik küldetésre (kivéve a Helm's Deep pályát, ott csak Gandalffal lehetünk).

Csalások

A csalások alkalmazásához először is végig kell vinnünk a játékot. A csalás aktiválásához állítsuk meg az ESC billentyűvel a játékot, majd egyszerre nyomjuk le a bal oldali SHIFT, CTRL és ALT billentyűket, tartsuk őket lenyomva, majd a numerikus billentyűzeten gépeljük be az alábbi kódokat.

Életpontok feltöltése	7755
Perfekt mód	5964
Minden támadás pajzstörő	6869
Az összes fejlesztés	8967
Végtelen számú lövedék	7795
Sérthetetlenség	7578
Célkijelölő mód	9587

Cirith Ungol

Ellenfelek: orkok, uruk-haik

Meglepően könnyű pálya, főként ha megfelelő módon fejlesztettük a karakterünket. A küldetés elején még nincs meg a Bane of Sauron, ezért csak a mezei orkokat tudjuk kivégezni. Hamarosan azonban megkapjuk ezt a fejlesztést is, így az orkvadászatnak nem lehet akadálya. A cél az, hogy elintézzünk nyolcvan ellenfelet, csak ekkor tudunk feljutni Frodóhoz a toronyba (megpróbálhatjuk, de olyan orkok állják el az utat, akiket nem lehet legyőzni). Használjuk ki, hogy az orkok egymás ellen harcolnak: amikor csak tehetjük, támadjunk hátulról. A torony közepén harcoló csapatot ne bolygassuk, az emeleten lévő csillárral egyszerre elintézhetjük az egész bagázst (akkor az igazi, ha perfekt módban esik rájuk). A hídon egyelőre nem tudunk keresztüljutni, először a katapulttal le kell rombolnunk a felettük lévő mellvédet. A toronyban már csak egyetlen ellenfél maradt, őt azonban egyáltalán nem lesz könnyű legyőzni.

Főellenfél: Ork Mester

Alapból nem tudjuk megsebezni, ne is kísérletezzünk. Csak úgy intézhetjük el, ha egymás után két



dárdával eltaláljuk. Az első széttöri a pajzsát, a második rövid időre megbénítja. Ezt az időt kell kihasználnunk egy gyors támadásra. Hatszor vagy hétszer kell ezt a játékot elismételnünk, ekkor fejezzük be a szintet.

Fejlesztések: Cloak of Celeborn, Halfling Strength, Morgul Daggers

The Crack of Doom

Ellenfelek: Gollam

Az utolsó küldetésben egyetlen ellenfelünk lesz, Gollam. Új karakterünk Frodó, aki egyes szinten vág neki a feladatnak. Gollam látszólag sérthetetlen, nem fogja semmiféle fegyver. A trükk az, hogy a peremhez kell csalni, kivédeni a támadásait, majd amikor háttal áll a szakadéknak, néhány gyors vágást bevinni neki. Sebezni ugyan nem tudjuk, de legalább elveszíti az egyensúlyát. Akkor kell belerúgni egy nagyot, majd amikor a párkányba kapaszkodik bevinni neki a kivégző támadást. Ezt még négyszer meg kell ismételnünk, csak ezután szabadulunk meg örökre a Gyűrűtől és Gollamtól. A harc szünetében gyógyító italok jelennek meg, de legyünk óvatosak, sziklaomlások és lávaömlések nehezítik a dolgunkat.

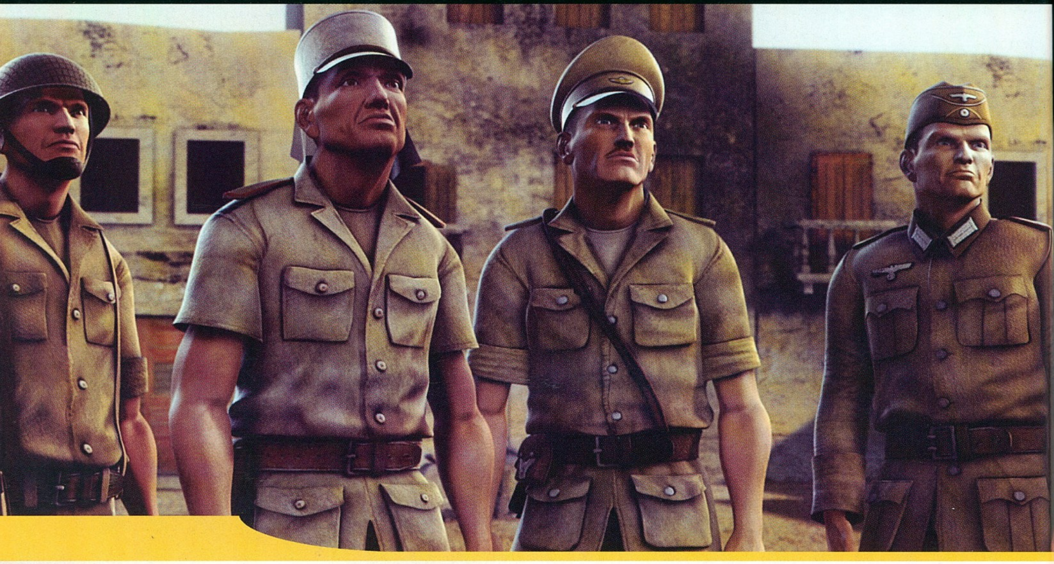
Fejlesztések: amit csak jónak látunk

Mocsy





AFRIKA KORPS VS. DESERT RATS



OKTATÓ KÜLDETÉS

Az első küldetés igen egyszerű, mindössze el kell juttatnunk a négy hőst a térkép felső részében lévő repülőhöz. A falut kerüljük el, felesleges lemészárolnunk az ott lakókat. Vágjunk inkább keresztül a sivatagon (ne feledjük, hogy a numerikus billentyűzeten lévő „+" billentyűvel felgyorsíthatjuk az időt). A reptérhez vezető szorost néhány arab útonálló őrzi, de a négy veterán katonával szemben esélyük sincs. A kétfedelű felderítőgép azonban képtelen felszállni öt emberrel, így valakinek ott kellett maradnia a géppuska mellett. Mindenki legnagyobb meglepetésére a német páncélos tiszt, Hartmann jelentkezett önként a veszedelmes feladatra. Egyedül esélye sem lett volna, de az utolsó pillanatban megérkezett egy német járőr, és megmentette.

TENGELYHATALMAK

Az áttörés

Csapat összeállítása: Nem érdemes nagy csapatot vinni, inkább adjunk el mindent, és a kapott pontokból vegyük meg a két páncélozott autót (SkDzf 250). Ezeket pakoljuk meg lövészekkel, de ne feledkezzünk meg a szanitécről sem. A felderítő kocsi sem rossz ötlet, de nem létszükséglet.

Elsődleges küldetés: Hartmannak életben kell maradnia, az oázis megtisztítása az ellenségtől, megtörni az angol ellentámadást.

Másodlagos küldetés: A visszavonuló ellenséges gyalogosok megsemmisítése.

Rejtett küldetés: Mindhárom Daimlert el kell foglalnunk.

Kezdéskor vigyük előre a páncélautókat, majd kaszaboljuk le a brit katonákat. Ne engedjük, hogy beszálljanak a parkoló Daimlerekbe, mert akkor oda a rejtett küldetés. A tartalék gyalogosokkal foglaljuk el mindhárom angol Daimlert, majd a falut megkerülve vigyünk egy Daimlert és két páncélautót az északi útra. Álljunk ott lesbe, és várjuk a visszavonuló briteket. A másik két Daimlerrel nyomuljunk be az oázis központjába, majd füstöljük ki az angolokat. A menekülőket a lesben álló páncélautók gond nélkül elintézik. Ezután már csak az ellentámadás megtörése lesz a feladatunk. Északról és délkeletről egyaránt két-két páncélos érkezik, ezeket szétlőve teljesítjük a küldetést.

A sivatag szelleme

Csapat összeállítása: Itt az ideje, hogy átváltsunk a páncélosokra, adjunk el mindent (a felderítő autót és az egyik teherautót tartsuk meg). Vegyünk három Panzer II-est, ezekkel még esélyünk is lesz a győzelemre. A kezelőszemélyzetet alaposan válogassuk össze, az ideális felállás az, ha van a legénység között egy felderítő, egy géppuskás és egy gránátos. A maradék pontokon vegyünk gyalogosokat (gránátosokat és lövészeket).

Elsődleges küldetés: Hartmannak életben kell maradnia, meg kell akadályoznunk, hogy a brit páncélosok áttörjék a védelmet, el kell pusztítanunk az angolok táborát.

Rejtett küldetés: Mindkét 75 milliméteres ágyút meg kell tartanunk.

Azonnal pakoljuk fel a gyalogosokat a teherautóra, majd a jobb oldali hegyen álló ágyút vontassuk át a bal oldalira. Ássuk be a három páncélost az olasz hadosztály mellé. A bal oldali hegyen állítsuk fel a két ágyút (ne felejtsünk el kezelőszemélyzetet rendelni az ágyúkhoz). Vigyük melléjük a felderítő autót. A támadás hamarosan megindul, a két ágyú azonban már messziről megtizedeli a támadókat. Néhány elkeseredett próbálkozás után az angolok feladják. Ekkor lép színre El Ifrit, az angolok zsoldjában álló sivatagi rabló. Fordítsuk meg a szorost védő tankelhárító lövegeket, majd ássuk be őket. Az arab bandita a hátunk mögül támad, de az össztűz





ellen nem tud mit tenni. Megölni ugyan nem tudjuk, de egy ideig nem okoz gondot. Ezután már csak az északon lévő két brit támaszpontot kell megtisztítanunk a győzelemhez.

Aludj csak, oroszlán

Csapat összeállítása: A küldetés jellegéből adódóan nincs lehetőségünk járművek alkalmazására, meg kell elégednünk a gyalogosokkal. Nem lesz azonban szükségünk 20 bakára, inkább toborozzunk gépfegyverest, felderítőt és gránátost (utászra sem lesz szükség).

Elsődleges küldetés: Hartmannak életben kell maradnia, a szövetséges bázis teljes megsemmisítése.

Másodlagos küldetés: A falun áthaladó konvoj megtámadása.

Rejtett küldetés: A konvojban haladó mindkét teherautó elfoglalása.

Kezdéskor haladjunk északra, majd ott intézzük el a kilőtt lövegtornyú páncélautót őrző briteket (ehhez a mesterlövész igen hasznos). Foglaljuk el a járművet (ne feledjük, hogy nem tud támadni), majd menjünk keresztül a falun. Hamarosan megérkezik egy dzsip angol katonákkal. Intézzük el őket a mesterlövésszel. Egy angol felderítőgép felfedezi a csapatot, az ellentámadás hamarosan megindul. A gyalogos osztag keletről érkezik, vezényeljük ide a gépfegyvereseket, a felderítőket és a mesterlövészt (fektessük le őket, nehezebben sebződnek). Fontos, hogy legyen a közelükben felderítő, csak így fognak támadni. A gyalogosok után itt az ideje, hogy elfoglaljuk a javítóbázison lévő szervizkocsit. Néhány gyalogos őrzi csupán, de ez nem lehet gond. Javítsuk meg a páncélautót, majd nyomuljunk északra. Hamarosan megérkezik a brit konvoj, ezt kell megállítanunk. A teherautókat támadjuk a mesterlövésszel, az két lövésből képes megállítani, de nem robbantja fel őket. A kísérőket intézzük el a páncélautóval, szükség esetén javítsuk ki a sérüléseket (ne felejtsük el a szervizkocsi mozgását szabadra állítani, így automatikusan nekilát a javításnak). A következő célpont a keleti oldalon lévő bázis, illetve az ott parkoló három páncélos. A trükk az, hogy csendben és gyalogosan kell elfoglalnunk a harckocsikat, így a kezelőszemélyzetnek nem lesz ideje megelőzni minket. Ügyeljünk arra, hogy a páncélosok megfelelő személyzetet kapjanak (felderítő, géppuskás, gránátos). Innentől már csak a tisztogatás maradt hátra, de három páncélossal ez nem okozhat gondot (a minaretben lévő mesterlövészek csak a gyalogosokra veszélyesek). A bázist két beásott Crusader védi, érdemes koncentrálni a tüzet, majd visszavonulni, és kijavítani a sérüléseket. A bázis elfoglalásával ér véget a küldetés.

Tűzkeresztség

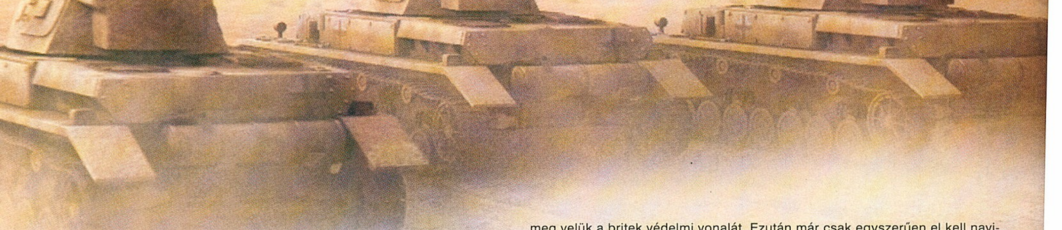
Csapat összeállítása: Amennyiben ügyesek voltunk, erre a küldetésre két különleges prototípust is megkaphattunk már (Blitz, Zitadelle). Ezeket mindenképpen vigyük magunkkal, valamint ne hagyjuk otthon a többi páncélost sem. Ebben a küldetésben a gyalogosoknak nem sok hasznát látjuk (azért nem árt néhány szanitéc a páncélosokban vészhelyzet esetére), legfeljebb néhány felderítőt vigyünk a rejtőzködő ellenfelek felkutatására.

Elsődleges küldetés: Hartmannak a konvoj távozása után el kell hagynia a területet, legalább egy teherautónak túl kell élnie a küldetést.

Másodlagos küldetés: Mindkét ellenséges üteget semlegesíteni kell.

Rejtett küldetés: Mindhárom teherautónak túl kell élnie a küldetést.

Ne nagyon távolodjunk el a konvojtól, az ellenség két oldalról is nagy erőkkel fog támadni. Ássuk be a harckocsikat, majd várjunk meg néhány támadó hullámot. A faluban minden házban lövészek lapulnak, a páncélosokkal érdemes előre szétlőni a nagyobb épületeket. A beásott harckocsikat közös erővel támadjuk, így elkerülhetjük a felesleges veszteségeket. A konvojt csak akkor vigyük be a faluba, ha már biztosak vagyunk abban, hogy nincs a közelben ellenség. Ne rohanjunk ész nélkül előre, a szorost védő hegygerincen két üteg is szórja ránk az áldást. Amennyiben szerencsénk van, ezekből kilőhetjük a kezelőszemélyzetet. Foglaljuk el a gazdátlanul maradt ütegeket, majd szórjuk meg velük a britek védelmi vonalát. Ezután már csak egyszerűen el kell navigálnunk a három teherautót és Hartmannt a zöld jelzőfényhez.



Olló és papír

Csapat összeállítása: Alapszabály, hogy a prototípusokat mindig vigyük magunkkal, ez alól ez a küldetés sem kivétel. Ezen kívül vigyünk még egyet a legerősebb páncélosból, valamint vásároljunk további két javító kocsit. A maradék pontból vételezzünk gyalogosokat, szükségünk lesz rájuk.





Elsődleges küldetés: Hartmannak túl kell élnie a küldetést, meg kell védeni a javítóbázist, legalább 10 harckocsit ki kell menekíteni a katlanból, el kell érni a kiürítési zónát.

Másodlagos küldetés: Hartmann legyen az utolsó, aki elhagyja a területet.

Rejtett küldetés: Az összes páncélost evakuálnunk kell (16 darab).

A küldetés elején állítsuk meg a játékot, és nézzünk szét a terepen. Összesen 15 darab elhagyatott páncélos található a térképen, ezeket kell harcképes állapotba hozni. A sérülések kijavítása történhet a bázison, de a javítókocsik helyben is elvégezhetik a munkát. A tankelhárító ütegekre nem is lesz szükségünk, ezeket azonnal vezényeljük a kiürítési zónába (így könnyebb lesz teljesíteni a másodlagos küldetést). Egyedül a két Flak 88-as üteg maradjon, azok bőven elegendők lesznek. A bázis jobb és bal oldalára is vezényeljünk egy-egy páncélost, ez elegendő is lesz a kezdeti védelemhez. A javítókocsik legyenek tele katonával, így a javítás után rögtön az evakuálási zónába vezethetjük a harckocsikat. Az első hullámban az angolok gyalogosokkal támadnak (vigyázat, lesz közöttük lángszórós is), ezután jönnek csak a páncélosok. Szép óvatosan nyomuljunk előre, ügyelve arra, hogy ne maradjon hátra sérült harckocsi. Értelemszerűen a kész páncélosokat használhatjuk is a csatában, ne siessünk annyira az evakuálással (egy elit PzIVG északon hever egészen rossz állapotban, ne felejtsük ott). Amennyiben gyorsak vagyunk, 10 perc alatt gatyába rázhatjuk a járműparkot, és húzhatunk el. A tankelhárítók és a tüzérség ekkor már a kijá-







ratnál jár, a Flak 88-asokat meg kössük a szervizkocsik mögé, így jóval gyorsabban le tudnak lépni. Hartmann legyen az utolsó, aki távozik a harcmezőről. A Blitzkrieg módot nem ajánlom, inkább maradjunk a hagyományos módszereknél.

A papír beburkolja a követ

Csapat összeállítása: Újabb különleges egységgel bővült az arzenálunk, a „Reich" Stug kiváló a páncélosok ellen, érdemes magunkkal vinnünk. A sok gyenge páncélost nyugodtan adjuk el, helyettük inkább vételezzük fel az előző küldetésből megmaradt elit PzIVG-t. Ezzel a három páncélossal, néhány felderítővel és utásszal könnyedén áttörhetünk az ellenséges vonalakon. Aki előrelátó akar lenni, az hozza magával a Flak 88-asokat, a következő küldetésben igen nagy hasznát vesszük az itt begyűjtött tapasztalati pontoknak.

Elsődleges küldetés: Hartmannak túl kell élnie a küldetést, meg legalább 10 brit üteget semlegesítenünk kell, evakuálnunk kell a teljes csapatot.

Másodlagos küldetés: Az összes ellenséges páncélost meg kell semmisítenünk a katlanban.

Rejtett küldetés: Mind a 16 tüzérségi üteget szét kell lőnünk.

Törjünk át a védelmi vonalon (felderítő előre, a tüzérség és a páncélosok a távolból elintézik a többit), majd aknamentesítsünk egy sávot. Menjünk keresztül itt, majd tisztítsuk meg a területet az ellenséges erőktől. A tüzérséget jobbról és balról is elérhetjük, nekünk mindkét oldalról támadnunk kell. A két elit páncélos (Zitadelle, PzIVG) kerüljön jobbról, ott várható a nagyobb ellenállás. A Stug kerüljön balra, de az emelkedő tetején lévő két üteget egyelőre ne támadja meg. A páncélosok törjenek előre, de legyünk óvatosak, a britek rengeteg harckocsit vezényeltek a térségbe. A másodlagos küldetés teljesítése után jöhet a tüzérség lerohanása. A gond csak az, hogy az első löveg felrobbanása után az önjáró ütegek menekülni kezdenek. Támadjunk balról, a Stug könnyedén legyűri a két Bishopot. Erre a többi önjáró üteg jobbra kezd menekülni, egyenesen a két páncélosunk karjaiba. Amennyiben mindent jól csináltunk, 16 löveget semmisíthetünk meg. A tisztogatás befejezése után már csak el kell jutnunk az evakuálási pontig (a frontvonal aknamentesítéséről ne feledkezzünk meg). Aki akarja, az még zsákmányolhat egy Churchillt is az oázisban lévő támaszpontról.

Az olló elvásik a kövön

Csapat összeállítása: Az igazán profik ezt a küldetést négy különleges egységgel kezdik, a Siegfried névre hallgató Tigris a legerősebb páncélos a játékban. A legfontosabb azonban az, hogy legyen legalább két önjáró légvédelmi üteg a csapatban, ezek nélkül a szövetséges légierő kénye-kedve szerint garázdálkodhat a levegőben. Nagyon fontos, hogy legyenek utászok és mesterlövészek is a csapatban, főként, ha teljesíteni akarjuk a rejtett küldetést is.

Elsődleges küldetés: Hartmannak túl kell élnie a küldetést, meg kell semmisítenünk a brit légelhárító ütegeket, végeznünk kell El Ifrittel.

Másodlagos küldetés: El kell foglalni és megtartani a Via Balbia utat.

Rejtett küldetés: Ejtsük zsákmányul az összes Boforst.

A két Tigrissel az élen nem lesz gond, de mindig legyen mellettük két önjáró légvédelmi üteg is (ha ügyesek voltunk, akkor erre a küldetésre két elit egységet hoztunk át). A repülők rendszerint a Tigriseket támadják, a páncélzatuk három-négy bombát kibír (a javítókocsi is legyen mindig a közelben). Nyomuljunk szépen előre, majd módszeresen tisztítsuk meg az út környékét. Ne feledkezzünk meg néhány páncélost utóvédnek beállítani, ezeknek kell elintézniük a hátunkba kerülő csapatokat. Északon egy olasz fogolytábort szabadíthatunk fel, így rengeteg új gyalogos egységhez jutunk (az egyik fogoly megjelöli a légvédelmi ütegek helyzetét a térképen). Intézzük el mindet (a városban számítsunk tüzérségi tűzre és a légierő ismétlődő támadásaira). Az utolsó üteg felrobbantása után már csak El Ifrit megsemmisítése maradt hátra.

Tobruk patkányai

Csapat összeállítása: Három Tigris! Ezzel szemben a szövetségesek semmit sem tudnak felmutatni, használjuk ki ezt az előnyünket. A Tigrisek mellé vegyünk még néhány páncélost, gyalogost és szervizkocsit. Légvédelem nem kell, egy tüzérséget azért vigyünk magunkkal.

Elsődleges küldetés: Hartmannak túl kell élnie a küldetést, el kell foglalnunk mindhárom stratégiailag fontos helyszínt (vasútállomás, palota, kikötő), meg kell védenünk az elfoglalt állásokat.

Másodlagos küldetés: Meg kell semmisíteni a szövetséges tüzérséget.

Rejtett küldetés: nincs.

Ez lesz az utolsó német küldetés, de a különleges egységekkel és a Tigrisekkel felszerelve nem lesz nehéz dolgunk. Kezdés után rögtön vigyük fel a három Tigrist a bal oldali hegyre, és ott csapjunk szét a tüzérség között. Szisztematikusan tisztítsuk meg a sivatagot az ellenséges páncélosoktól (ha elit Churchillt látunk, akkor azt inkább foglaljuk el). Először a vasútállomást támadjuk meg, nagy harc lesz, de a Tigrisek ellen nincs orvosság. Az állomás elfoglalása után ássunk be néhány páncélost a zászló köré (három-négy harckocsi szükséges a védelemhez). A palota felé vezető úton érdemes előre szétlőni az út mellett lévő házakat, mivel itt rendszerint lángszórósok rejtőzködnek. A palota környékét is pakoljuk tele harckocsikkal, hozzuk ide a tüzérséget is. Az utolsó helyszín a kikötő, itt a három Tigris elegendő (a házakban megbújó ellenfelekre itt is vigyázzunk). Az állomás és a palota elfoglalása után kapunk tüzérségi támogatást is, ezt itt akár el is használhatjuk. A kikötő elfoglalása után megindul az ellentámadás. Ássunk be minden harckocsit (egymást azért fedezzék), majd várjuk a rohamot. Rövid időn belül a britek harci kedve megtörik, és feladják Tobrukot.





SZÖVETSÉGESEK

Kidney Ridge

Csapat összeállítása: Az első szövetséges küldetésben a legfontosabb a gyorsaság, így adjunk el mindent, majd vegyük meg a legerősebb páncélautót, két Daimlert és a Brent, tele géppuskással és felderítővel.

Elsődleges küldetés: Sinclairnek túl kell élnie a küldetést, legalább egy teherautó élje túl a küldetést, Sinclair jusson el a kiwikhez, hogy a kiürítés megkezdődhessen.

Másodlagos küldetés: Mindhárom szövetséges teherautó jusson el az evakuálási pontig.

Rejtett küldetés: Az összes (20) kiwinek életben kell maradnia

Kezdés után azonnal vigyük fel északra a két Daimlert (ezek útközben végeznek a német gyalogos csapattal). Ne álljunk le harcolni, mert akkor nem tudjuk teljesíteni a rejtett küldetést. A második német hullám délkeletről érkezik, ezt fogadjuk a könnyűpáncélossal és a gépfegyveres katonákkal (felderítő legyen közöttük). A teherautó távozása után vigyük Sinclairt az új-zélandi bázishoz, majd kezdjük meg a kiürítést. Pakoljuk teherautóba a gyalogosokat, majd irány a visszavonulási pont. Az utolsó kiwi távozása után mi is visszavonulhatunk.

A bátrak szerencséje

Csapat összeállítása: Az előző küldetésben szereplő Churchillt mindenképpen vigyük, mellé vegyünk három M3 Stuartot, és vigyük magunkkal a Bishop üteget is (sok szerepük ugyan nem lesz, de tapasztalatot legalább szereznek). Utászokat mindenképpen vigyünk magunkkal, de ne hagyjuk otthon a felderítőket és a mesterlövészeket sem.

Elsődleges küldetés: Sinclairnek túl kell élnie a küldetést, le kell rombolni a német bázis kijelölt épületeit, mindenkinek el kell hagyni az ellenséges területet

Másodlagos küldetés: nincs.

Rejtett küldetés: Az ellenséges konvoj megsemmisítése (5 teherautó), de külön presztízs jár akkor, ha mind az öt teherautót zsákmányul ejtjük.

Kezdéskor adjunk utasítást az utászoknak az aknamező felszedésére. Eközben a felderítőkkel és a mesterlövészekkel tisztítsuk meg a német tábort. Az aknákat csak a bal oldalon szedjük fel, jobbra nem kell mennünk. Sinclair beszélje rá az ausztrál katonákat, hogy csatlakozzanak a csapathoz. Nyomuljunk gyorsan előre bal oldalon (a fák között katonák leselkednek ránk), de vigyük magunkkal a mesterlövészeket is. A bázist néhány harckocsi őrzi, de a veterán Churchill ellen esélytelenek. Amennyiben gyorsak voltunk, még elérjük a bázist elhagyó konvojt, ezt a mesterlövészek könnyedén zsákmányul ejthetik. Bal oldalról jön ugyan némi utánpótlás (StugIII), de nem vészes. Ügyeljünk a hátunk mögül támadó olasz páncélosokra, ássuk be magunkat. A bázison állomásozik egy szervizkocsi, ezt mindenképpen szerezzük meg (mesterlövészek). Ezután már csak le kell rombolnunk a megjelölt épületeket, és vissza kell térnünk a kiindulási pontra.

Fáklya hadművelet

Csapat összeállítása: Adjunk el mindent, majd vegyünk két javítókocsit (az előző küldetésben zsákmányolt német kocsi már veterán), a többi ponton vegyünk páncélosokat (Shermanokat és Grantokat vegyesen).

Elsődleges küldetés: Sinclairnek és Goose-nak túl kell élnie a küldetést, el kell pusztítani a partot védő német ütegeket, az amerikai veszteség nem lehet több, mint 120, a hősöknek el kell jutniuk a kijelölt találkozási pontra

Másodlagos küldetés: Minimalizáljuk az amerikai veszteségeket (60 alatt).

Rejtett küldetés: A lezuhant Solon űrhajó megkeresése

Az egész küldetés sikere azon múlik, hogy eléggé gyorsak vagyunk-e. Sajnos az amerikaiak ész nélkül rohamozzák a német állásokat, hullanak, mint a legyek. Osszuk ketté a csapatot, majd a főerőt küldjük át a hegyen a déli ütegek felé. Közben a másik osztag vonuljon észak felé, a ködfolt közepén találjuk meg a lezuhant idegen űrhajót. Délről támadjuk meg a partot védő ütegeket, szép sorban romboljuk le őket. A harckocsikat minden ütközet után gyógyítsuk fel, kemény csaták várnak még itt ránk. Hamarosan felbukkan egy Tigris is, ezt mindenképpen tegyük harcképtelenné (támadja mindenki egyszerre a lövegtornyát). Amint ez sikerült, javítsuk meg, majd pakoljuk bele a hősöket. Eközben a másik oldalon tisztítsuk meg az űrhajó környékét a német páncélosoktól, majd vonuljunk a part felé. Itt az ellenállás kisebb lesz, de azért ennek ellenére sem nem árt 4-5 harckocsi. Két oldalról támadjuk a német ütegeket, a lényeg az, hogy mindegyik romokban heverjen. A központban lévő hatalmas bunker környékén rengeteg német páncélos állomásozik, ezeket először deritsük fel, majd a távolból szedjük le őket egyenként a Tigrissel. Az utolsó bunker felrobbanása után már csak a két hőst kell felvinnünk a találkozási ponthoz (a nagy bunker mellett).

Sasok ideje

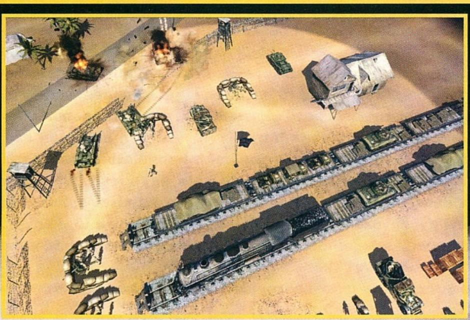
Csapat összeállítása: A Tigrist mindenképpen vigyük magunkkal, ez lesz a zászlóshajónk. Két javítókocsi, néhány páncélos (3-4 Sherman megteszi) és két tüzérségi üteg bőven elegendő lesz a feladathoz. A gyalogosok közül vigyünk mesterlövészeket és felderítőket, a többieket nyugodtan hagyjuk otthon.

Elsődleges küldetés: Sinclairnek túl kell élnie a küldetést, meg kell akadályozni a német repülők felszállását, el kell pusztítani az összes német páncélost.

Másodlagos küldetés: Meg kell próbálnunk elfoglalni a német repülőket.

Rejtett küldetés: Az összes német repülőből ki kell lőni a pilótát.

A repteret három Tigris és jó néhány Flak 88-as védi, így a frontális támadás egyenlő az öngyilkossággal. Inkább lopakodjunk el a jobb oldalon, közvetlenül a kerítés mellett. Küzdjük fel magunkat a hangárokig, de vigyázzunk a Flak 88-asokra (felderítő előre, azután jöhet a tüzérségi össztűz). Időnk van bőven, de amint belépünk a hangárok területére, a repülőgépek felszállása





megkezdődik. A jobb oldalon lesz négy üres páncélos (az egyik Tigris), ezeket foglaljuk el. Vigyük előre a mesterlövészeket, azok oldalt menjenek fel a kifutópálya végére, és kezdjék el onnan kilőni a repülőket. Közben a két Tigrisünk nyomuljon előre, de ne engedjük meg nekik, hogy szétlőjék a felszállásra várakozó gépeket. Koncentráljunk a harckocsikra, majd adjunk nekik „tüzet szüntess" parancsot. Ez ismételjük meg a másik kifutópályán is. Két további Tigris is ólálkodik a bázison, nem árt, ha ezeket is zsákmányul ejtjük (célozzunk a lövegtornyokra). Miután elvégeztük a piszkos munkát, vigyük Sinclairt az irányító központba (a kifutópályák bal oldalán), majd folytassuk a tisztogatást. Az utolsó páncélost a bázis bal oldalán lévő hegygerincen találjuk.

Tobruk visszafoglalása

Csapat összeállítása: Amennyiben ügyesek voltunk az előző két küldetésben, úgy most három veterán és egy elit Tigrissel vághatunk neki a harcnak. Vegyünk melléjük két javítókocsit, néhány felderítőt és utászt. A különleges egységeket akár otthon is hagyhatjuk, a Tigrisek mellett nem sok vizet zavarnak

Elsődleges küldetés: Sinclairnek túl kell élnie a küldetést, meg kell semmisíteni a kikötői ütegeket, a csatahajónak túl kell élnie a küldetést.

Másodlagos küldetés: Foglaljuk el a tobruki német főparancsnokságot!

Rejtett küldetés: Foglaljuk el a kikötői üzemanyagraktárt!

Kezdés után nyomuljunk keletre, elsőként az ott lévő üteget kell lerombolnunk. A területet komoly aknamező védi, ezt mindenképpen szedjük fel az utászokkal. A négy Tigris könnyedén végez az üteget őrző páncélosokkal, egyedül a Flak 88-asok jelenthetnek veszélyt. Az üteg elhallgattatása után irány a város, itt azonban számítsunk heves ellenállásra. 5-6 Tigris is erősíti az ellenség sorait, ezeket szokás szerint próbáljuk meg zsákmányul ejteni (különös tekintettel a veterán és elit páncélosokra). A nyugati oldalon találjuk a főparancsnokságot, ezt foglaljuk el a gyalogosainkkal. A németek azonban ellentámadásba lendülnek, így nem árt, ha marad az épület körül néhány beásott harckocsi. Érdemes megtartani ezt a stratégiailag fontos épületet, mivel ennek függvényében kapunk további erősítést a szövetségesektől. A németek a sivatag felől is kapnak utánpótlást (négy PzIV-es), számoljunk velük. A parancsnokság után a kikötői raktárt kell elfoglalnunk, itt azonban vigyázzunk az üzemanyagtartályokra, könnyen felrobbannak, és akkor fújhatjuk a rejtett küldetést. Szép óvatosan nyomuljunk előre, a gyalogos felderítők már messziről képesek kiszúrni a német páncélosokat. A parton vár ránk még három üteg, ezeket igen erősen védik (Flak 88-asok). Az ütegek lerombolása után a csatahajó is bekapcsolódik a harcba, a lövegeivel szemben még a Tigriseknek sincs esélyük.

Sas végveszélyben

Csapat összeállítása: Itt is a Tigriseké lesz a főszerep; ha eddig mindent jól csináltunk, akkor 6-7 elit Tigrist is bevethetünk a németek ellen. A többire ne legyen gondunk, lesz utánpótlás roskadásig.

Elsődleges küldetés: Mindhárom hősnek túl kell élnie a küldetést, el kell foglalni a hágót.

Másodlagos küldetés: Meg kell tartani a parancsnoki sátrat és a rádiótornyot.

Rejtett küldetés: Gyorsan és pontosan!

Indulás után azonnal vonjuk vissza a francia parancsnokot a tűzvonalból, vigyük a központi emelkedőre (ha a harckocsit kilövik alóla, akkor menjünk a közelben parkoló Daimlerrel). Ez az emelkedő védhető a legjobban, ide ássuk be a harckocsikat. Egyelőre ne támadjunk, inkább arra koncentráljunk, hogy minél több Tigrist zsákmányoljunk. A rádiótoronynál lévő harckocsikat helyezzük üzembe, majd ássuk be őket az ösvényre. A közelben lesz egy javítókocsi, ezt se felejtsük el. A támadások több irányból is érkeznek, érdemes a szűk átjárókat megvédeni. Lesz egy olyan pont a küzdelemben, amikor két elit Tigris támad ránk, s ha ezeket sikerül zsákmányul ejtenünk, akkor nyert ügyünk van. Nyomuljunk előre a hágóhoz, de vigyázzunk, itt a legerősebb a németek védelme. Érdemes tüzérségi tűzzel megpuhítani őket, majd a levegőből elintézni a beásott elit Tigriseket. Ezután jöhetnek a saját páncélosok. A hágó elfoglalása után még öt percig ki kell tartanunk (ássuk be a harckocsikat, és folyamatosan javítsuk a sérüléseket), ezután miénk a győzelem.

Végjáték. Az utolsó küldetésben sajnos búcsút kell vennünk az elit Tigrisektől, de ne keseredjünk el, a városban két „nagyragadozót" is vételezhetünk. A harckocsikat hagyjuk békén egyelőre, a küldetés első részében a felderítőké és a mesterlövészeké a főszerep. Első feladatunk a déli útra telepített két Flak 88-as megszerzése. A módszer ismerős lehet, felderítő a közelbe, majd a hat mesterlövész szedje le a személyzetet (vigyázat, a németeknél is vannak mesterlövészek). Vegyük birtokba a lövegeket, majd óvatosan nyomuljunk előre. A város szívében a fritzek komoly védelmi állásokat építettek ki, ide inkább ne törjünk be ész nélkül. Ezekre az ütegekre igazából nem lesz szükség, úgyhogy a francia tüzérség nyugodtan végezhet velük. A közelben ólálkodik egy Tigris is, ennek le kell lőni a lövegtornyát (a két Flak 88-as és az M4 Firefly tökéletesen megfelel erre a célra). Egyelőre nem tudunk vele mit kezdeni (mint ahogy a közelben parkoló (és lerobbant) másik Tigrissel sem), de bízzunk abban, hogy találunk valahol egy szervizkocsit. Hozzuk fel a városközpontba a tüzérséget és a harckocsikat, majd ássuk be őket úgy, hogy a lövegtorony észak felé nézzen (innen várható csak támadás). A szervizkocsi keleten lesz álcahálóval letakarva. Néhány gránátos és mesterlövész védi csak, két-három harckocsi elég is lesz a megszerzéséhez. Ezután javítsuk fel a sérült Tigriseket, pakoljuk át beléjük a hősöket, majd tisztítsuk meg a város keleti felét (a szervizkocsi azért menjen utánunk a biztonság kedvéért). A szállodához vezető utat Beck, a náci tartja ellenőrzése alatt. Elit Tigrise páncélzatát szinte lehetetlenség szemből áttörni (ráadásul beásta magát), így oldalról kell támadnunk. A két Tigris nagyon gyorsan leamortizálja a páncélzatát, ráadásul hamarosan megérkezik Hartmann barátunk, aki hátba támadja a nácit. Ez utóbbi három Tigrissel szemben nem győzhet, így hamarosan miénk a győzelem (a két Flak és a francia tüzérség a háttérből segíthet).

Napsütés, vidámság, jókedv, gyenge játékok. Ez a hónap köbö ilyen volt röviden összefoglalva, ebből persze a napsütés egyáltalán nem igaz, a gagyi játékok hada viszont az, marha nagy szerencse, hogy az újság intróját nem nekem kell megírni, mert akkor besértődne rám az összes kiadó. Megértem én őket, persze, nem mindegy, mikor mit adnak ki, jövő hónaptól jön is a Kánaán, juppi. Ha meg nem, akkor majd mégis én írom a fő intrót is, majd rájönnek, van rosszabb, mint egy terrorcselekmény vagy adóvizsgálat. Viszont egyébként nem erről akartam írni, csak Túrógombóc Artúr, alias Flatline nem túl sokkal a levrov előtt pont ezen kesergett, de szerintem egész egyszerűen arról van szó, hogy elfogyott a sokadik adag túrógombóc, amit rendelt, és ilyenkor az átlagnál is depisebb hangulatba kerül. Erről akkor talán ennyit. Szóval most, hogy ilyen hosszan nem írtam még semmit, turbózzunk bele egy kicsit, már csak azért is, mert mint azt jól láthatjátok, Korr. barátunk az áprilist ünneplendő csinált egy kedves "Így ír a sok idióta, szerencse, hogy én vagyok" stílusú gyűjteményt az elmúlt évi gyöngyszemeinkből, én meg voltam olyan jó, kedves, szeretetreméltó, satöbbi, hogy adtam helyet a levrov oldalain ennek megjelentetésére. Remélem, tőlem nem idéz túl sok hülyeséget, mert akkor meg kell vernem, azt meg nem szívesen, mert szeretem, de hát ugye pedagógiailag muszáj orrbacsűrni néha. Jó, most akkor bevezető sóder befejez, térjünk rá a levelekre, jött ismét jócskán, aminek örülünk nagyon, mi is szeretünk titeket.

11 év??? Jajj. Szia Brazil bátyó! Tizenegy éve olvasom a levrovodat. Fiatal gimnazistaként kezdtem, és meg most is nagy érdeklődéssel olvasom. Sok sikert a továbbiakban! A régi Gurusok Veletek vannak. Üdv: Petya

Már tizenegy éve lenne? Két shake-be ejtően gyorsan megy az idő, nekem fel sem tűnt. Lassan hívhattok Brazil Papinak...

Locsolóversike. Üdvözlök mindenkit! Hogy jön a húsvét, arra gondoltam, nem lesz felesleges egy locsolóvers:

Újságosnál jártam,
Gamert nem találtam,
Megvertem az eladót,
Kívánok sok locsolót!
Szabad e locsolni?

Szeretnék mindenkinek sonkás, virágos, madárfüttyös, locsolós, hímes tojásos húsvétot kívánni! Nagyi

Te Grószmutter, tényleg ennyire agresszív vagy? Akkor inkább fizess elő a lapra, úgy megkapod mindig, és abból mi még jobban tudjuk, hogy mennyire szeretsz minket, esetleg szép dolgokat is nyerhetsz, sose lehessen azt tudni. Tényleg ifjúság, lassan itt az ideje a nagy tavaszi locsolgatásnak, mi meg, de legalábbis a Lily a múltkor ígért nektek egy pár szívhez szóló locsolóverset, amit költöttem én. Namármost, ezzel az a baj, hogy kimondottan nem vagyok benne biztos, hogy ezek megvannak-e még, ha jól emlékszem, a tavalyi kollekcióm bőrkötéses kiadása elmaradt, talán idén. *<Megvannak, otthon a naplómban. A gond az, hogy mi meg bent ülünk a szerk-ben. De ahogy látom e havi gyöngyszemeidet... kb. ilyesmi volt. =) Lily>* De sebaj, tojok ide nektek néhány vadi újat, amivel el tudjátok kápráztatni a lányokat.

Kicsi virág, szép napsütés, meglocsollak kicsi sertés.

Nap ragyog a felhők fölött, itt most nincs rím, de olyan nagyon meg... locsolnálak.

Langyos vízben ázik a láb, fröcskölök rád kölnivizát.

Olyan szép vagy, mint egy krumpli, mondd csak kislány, akarsz... locsolkodni?

Látom rajtad hervadozol, én most jól meg téged, de nagyon.

Szép állat a kiskecske, szétlocsollak menyecske.

A bokámat letojom, olyan szép vagy angyalom, szabad-e locsolni?
(Ződ erdőben jártam, barna medvét láttam, jobban körülnéztem... eltévedtem - törd.)

Visszatekintő. Szeva Braz! Jó dolog a visszatekintő, de miér' csak demókat tesztek fel, mikor csak pár mega az egész cucc? Amúgy királyok vagytok. KÉRDÉS: Miér' nem írsz vissza egyik levelemre sem? (Könczöl Dávid)

Igazad van, a régi játékok méretre össze sem hasonlíthatók a mostaniakkal, a jogvédettségük azonban semmivel sem kevesebb a legtöbb esetben. Konkrétan példának véve az előző szám Blizzard-összefoglalóját, abban egyetlen egy olyan játékot sem találsz, amelyikre a kiadója azt mondta volna, mostantól akkor szabad a vásár, vigyétek, és örüljetek neki. Talán pont a Blizzard az egyik legjobb példa, hiszen ők a régi progikat még újság mellé sem adják el, kértétek már nagyon sokan régebben, hogy legyen teljes játékunk a Diablo 1, mert az jó. Tényleg jó, ez igaz, de ezek a fiúk nem adják, mi meg felrakhattuk volna ugyan, de már rég felszámolták volna az újságot, olyan büntetést akasztottak volna ránk. Szóval ezért vannak demók. Egészen biztosak lehettek benne, hogy aminek fel szabad rakni a teljes verzióját, az fel lesz rakva. Levelezgetni meg nem szoktam, mi vagyok én, levélgyártó kisiparos?

Őszinte kritika. Megvettem a márciusi Gamert! Jó szar! Annyit értetek az újságíráshoz, mint Muhamed Ali ***(Ha már valakivel példálózol, legalább a nevét írd le helyesen... - a korr.)*** az agysebészethez. (sms)

Ezt akár vehetem pozitív kritikának is, ütős a Gamer, mi, kiscsávó? Jó, értem én, nem szeretsz minket, de legalább megmondtad, ez becsületes és dicséretes, esetleg mondhatnál konkrétumokat, de mindegy. Gondolom, majd csinálsz jobbat, mi meg magunkat összepisálva a gyönyörűségtől téged fogunk olvasni.

Részlet Brazil Pokoljárása, avagy mindjárt itt a lapleadás című hőskölteményből. ... s látták, hogy Brazil fejvesztve menekül az időn túli förtelmek elől, melyek önmagukat korrektornak és tördelőnek hívták. A két konzumidióta Brazil összes sörtartalékát el akarta szívni... Aztán a két démon láthatatlanná vált, és az egész stáb szeme láttára fogyasztotta el a megrémült és kapálózó levrovírót, mert az megszentségtelenítette a hűtőszekrényt, és orvul megette Lily reggelijét...
(töredék Abdul Sörhas Gameronomiconjából)
(Farkas Balázs)

Wareztéma 1. Csá Braz! Olvasgatva a warezolással kapcsolatos leveleket, meg kell mondanom, hogy igaza van annak, aki letölt, vagy CD-t ír. Mert tegyük fel, hogy van annyi pénzem, hogy megvegyek egy játékot eredetiben. Megveszem, berakom az olvasóba... És mit csinál? Nem olvassa be a meghajtóm, kölcsönadom a havernak, hátha nála megy, de nála se, ezek szerint nem az olvasóm gagyi. Akkor a CD rossz. Warezolva megszerzem a játékot, de ez törvényellenes. Akkor mit csináljak? Példa: megveszem a Half-Lifeot a HL. indul, az OpFor., is a CS. is, de a Blue Shift, az nem. Visszaviszem, kicserélik, de ez sem stimmel. Másik, megveszem a Midnight Club 2-t, az install CD működik, a play nem, tehát visszaviszem, de nincs több belőle, ezért vásároljam le. Tehát mi a biztosíték arra, hogy legközelebb nem basznak át?? Inkább warezolok, és másolok, mert ez biztos!! 1 kérés, ha lehet, tedd fel a Neighbours from Hell 2 demóját. **(Pillanatnyilag nem tudunk róla, hogy ilyen létezne. Braz)** Kösz és hello. Az újság cool, de kár a teljes játékokért. Én akkor is megveszem az újságot, mert ezek a CD-k, DVD-k indulnak. Szerintem keressétek fel a kiadókat, és mutassátok meg, hogy kell CD-t írni!! A.l.e.x

Hm, azért sajnos a mi DVD-inkkel is szokott baj lenni, sajnos nem tudják teljesen száz százalékos hibamentességgel gyártani. Azért szerencsére a nagy része működik, bár nyilván ez nem vigasztalja azokat az olvasóinkat, akiknek rossz példány jutott. Annyit tudunk tenni, mint ahogy a kiadók és forgalmazók is, hogy szó nélkül, sűrű elnézések kérése közepette adunk helyette másikat. Igaz, a mi kiadványunkkal kapcsolatban legfeljebb fizikai probléma volt eddig, míg ugyebár a történelemben nem ismeretlenek azok az esetek, amikor egy frissen kiadott és boltokba került szoftvert azonnal peccselni kell, különben winchester helyfoglaláson kívül egyébre nem feltétlenül jó.
De ne legyünk tényszerűtlenek, általában nem ez a jellemző, az meg más kérdés, hogy a hibajavítások mikor jelennek meg. A mai szoftverek elkészítése egyáltalán nem kis munka, mondjuk inkább pontosan ki, hogy ká nagy, és összetett meló, óhatatlanul marad bennük egy-egy hiba. Ez meg a fogyasztók, tehát miattunk van, mert egyre többet és többet akarunk, nem elégszünk meg egy Invaders típusú, anyádat is szétlövöm játékkal. Meg persze a kiadók miatt is, akik a fejlesztőknek halális határidőket írnak elő, lévén mihamarabb pénzt akarnak látni. De ez más kérdés, ne kanyarodjunk el az eredeti, fizikailag tré adathordozók és a megcsömörlött vásárló kérdésköréről. Itt ugyanis a megoldás az elején említettek szerint egyszerű: a forgalmazó mindaddig cserélgeti neked, ameddig egy rendesen működő darabot nem találsz, ez neki kutyakötelessége. Ha végképp nem megy, akkor pedig szépen vissza kell kérni tőle a pénzt, esetleg levásárolhatod, mint írtad, de erre kötelezni sehol sem kötelezhetnek. Ragaszkodj az eredetileg megvásárolni kívánt programhoz vagy a pénzedhez; ha a kereskedő nagyon nem akar pénzt visszaadni, nyomatékossági okból kifolyólag borítsd rá a pultot.
Egy biztos: amennyiben az általad vásárolt program nem valami hitvány kalózmásolat (amin most azt értem, hogy olyan, mintha eredetinek akarna látszani, és nem te másolod magadnak szomszéd Jenőkétől), akkor szó sincs szándékos átverésről. Ha mindenképpen jó fiú akarsz lenni, akkor megtartod a rossz eredetit, és másolsz mellé egy warezt. Tudom, én meg hülye vagyok, és ne beszéljek ökörségeket, és legfőképpen ne nézzek hülyének senkit. Eszem ágában sincs, csak mondtam egy olyan megoldást, amelyikbe nem lehet belekötni - egyedül a vásárló részéről, akinek működésképtelen szart akarnak eladni.
Egy azonban biztos. Megértem én a fenti leveledben leírt felháborodásodat, megértem, hogy eleged van abból, hogy sok pénzért nem kapsz tisztességes árút és szolgáltatást, megértek én mindent, azonban ezzel nem igazolhatod a törvény előtt, hogy te jogosan jársz el, amikor másolod a szoftvereket. Nagyon remélem, hogy sosem kerülsz, kerültök emiatt kellemetlen helyzetbe.

Wareztéma 2. High Braz! Elolvastam azt a levelet, amikor írta az a vki, hogy feljelentették. Na, én meg azt mondom, hogy sztem ilyen nincs, hogy fizetsz illegális program letöltéséért, és akkor legális lesz. Megnézik, hogy illegális? Igen? Akkor visszük. Nem érdekli a rendőrséget, hogy fizettél érte, vagy nem. Akkor is megbüntetnek. (Amúgy ezt 1 rokonomtól tudom, aki a rendőrségen dolgozik.) Ha vki hallott erről a fizetős dologról, az írjon (ha akar), a mailt meg Braztól kérjetek, mert spemet nem akarok! Thx (thanx=thanks a többit meg tudjátok) Üdv: Lucas-Arth
Természetesen úgy van, teljesen baromság, amit szerencsétlenül járt olvasónknak mondott valami elképesztően alulművelt pumpaképű. Senki ne gondolja, még véletlenül se, hogy az illegálisan a gépén levő szoftvereket az eredeti árának töredékéért meg lehet így vásárolni, és akkor minden le van rendezve. A rendőrséget mellesleg sok minden nem érdekli, teszi a dolgát úgy, ahogy az le van írva, legalábbis jó esetben... Sose feledjétek, sok mindenre lehet hivatkozni, ettől még a törvény, az törvény, függetlenül attól, hogy jó vagy rossz, az alapján kell játszani!

Nahát. Képzeld!!! Most az én levelemet olvasod. (Szabó Tamás)
Nahát.

Pályaválasztás. Szeva Braz' !!! Kérlek, segíts! Minden álmom az, hogy valamelyik szoftverkészítő cégnél programozóként helyezkedjek el. 11.-es vagyok, ráadásul nem számtech tagozaton, de azért kenem a programozást, főleg Delphiben. Szóval a kérdésem az, hogy hová menjek, vagy mit csináljak, hogy ezt elérhessem? Tudom, kicsit furcsa kérdés, de hátha... Most pedig egy kicsit más téma... Szerinted melyik gép a jobb: egy 2,6 GHz-es Celeron (új Northwood maggal) vagy egy AMD 2300+ Athlon?? Segítséged előre is köszi. Levi
Utóbbi kérdésedre a válasz egyszerű, bármelyik jelenkori Athlon nagyon csúnyán helyben hagy teljesítmény tekintetében egy Celeront, amelyre a ráírt szép nagy megahertz-szám nem egyéb, mint parasztvakítás. Jól mennek azért azok a procik is, de a P4-hez és az Athlonhoz nem nagyon szabad hasonlítani őket. Hardverrovat vége. Pályaválasztással kapcsolatban nem fogok különösebben nagy újdonsággal szolgálni; amit mondani fogok, úgy gondolom, már magadtól is kitaláltad mostanra. A helyzet rém egyszerű, olyasféle felsőoktatási intézménybe kell beiratkozni, és azt sikeresen elvégezni, aminek a végén államilag elismert diplomával tanúsítják, hogy te programozó lettél. Iskolát szándékosan nem írok, van néhány, amiből lehet választani. *(Miért? Az nem számít reklámnak - a korr.)* De. Az ilyen papír két dolgot jelent: 1. kijártad az iskolát, és lediplomáztál; 2. lehet venni egy szép keretet, amelybe a diplomádat berakva szép dísz lesz a falon. A legfontosabb az, hogy akard csinálni, és értsél is hozzá, ez pedig csak úgy megy, hogy sokat programozol mindenféle, egyre bonyolultabb feladatokat megoldva, lehetőleg több programnyelvet megismerve. Mondanám, hogy szinte teljesen mindegy mit programozol, csak csinálj sokfélét, de ez véleményem szerint nem teljesen igaz. Jó, ha mindenbe belekóstolsz kicsit, de a legjobban arra kell rágyúrnod, amivel később is foglalkozni akarsz, hiszen egy játékprogramozó teljesen más területet kell, hogy alaposan ismerjen, mint az, aki adatbázisokkal foglalkozik. Profi szinten művelve egyik sem egyszerű és könnyű munka, de nagyon érdekes, megéri tanulni. A tanulásnál azonban lesz sokkal keményebb dolog is majd, állást találni... Ha eléggé profi vagy, talán az is könnyebben megy majd.

Vastagság. Kedves Brazil! Tudományos kísérletek is igazolják, hogy elhíztál! Rólad tanulunk a suliban, mint elrettentő példáról! NEM megsértődni! Tisztelettel: David-son Ui.: Ha nem raksz be a levrovba, rád uszítom a palota pincsimet!!!
Te csak ne akarjál rosszat annak a szegény kis állatnak. Habár... Lehet, hogy meghámozva, nyárson megpirítva, gombával és salátákkal igen ízletes. Pincsit még nem kóstoltam, de sok minden mást már igen, ám rengeteg pótolnivalóm akad még. Alapvetően nem vagyok sértődős típus, meg nincs is miért megsértődnöm. Az én szép alkatomban ugyanis komoly munka van, és rengeteg pénzbe is került. Nyilván nem gondoljátok komolyan, hogy mindenféle kitartás nélkül ez egyszerű mutatvány???

HL2 lopi. Hi Brazil Azt szeretném kérdezni, hogy tényleg kamu volt-e az egész forráskulcs ellopása? ***(Az bizony nagy kamu, minthogy a forrásKÓDot lopták el - a korr.)*** Mert egy haverom mondta, hogy más PC-s magazinban olvasta. Gondolataim azt súgták, hogy biztosan ő kamuzik, és nem nagyon tudott beetetni ezzel a dologgal. Viszont sétáltam az utcán, és hallottam 2 gyereket beszélgetni, és az egyik ugyanazt mondta a barátjának, mint nekem a haverom erről a botrányról. És ezért fordulok hozzátok, hogy ez tényleg igaz-e, vagy csak ez egy pletyka? Különben nagyon király az újságotok!! :)) Éljenek a csajok!! :-)) Üdv: FastwebCrank
Nem tudom, szoktál-e a levrovon kívül mást is olvasni a Gamerben, én tökre megértem, ha nem, ezért most elmondom neked, hogy erről már mi is írtunk. A hír igaz, a forráskód valamilyen állapota valóban kikerült, de szerintem a pontos részleteket, és a háttérben lévő dolgokat sosem fogjuk pontosan megtudni. Az biztos, a Valve ettől nem lett boldog. De az is biztos, hogy így volt mire fogni egy jelentős késést, és reklámnak meg aztán igazán bombasztikus volt. Azt hiszem, kicsit rosszindulatú vagyok.

Peace men!!! Szió Brazil! Egy nemrég történt eseményt szeretnék a Gamer olvasóinak elmesélni. Úgy kb. 2004. február hatodikán, három óra huszonnégykor áthívott a barátom, hogy egy-két dolgot műveljek a játékaiban. Amikor elkészültem, leültünk egy kis kóla társaságában, hogy beszélgessünk. Egyszer csak szóba kerültek a számítógépes magazinok. Én persze a Gamert isteníteттem, de amikor ő kapta meg a szó jogát, odament az egyik szekrényéhez, és kiemelt onnan egy konkurens magazinból nagyjából harminc számot, majd elkezdte azt dicsőíteni. Nos... a szemem vérbe borult, a kezem ökölbe szorult, továbbá az ilyen esetekben bekövetkező testi reakciók mind lezajlottak. Az egyik legjobb barátom szenvedett nyolc napon túl gyógyuló sérüléseket. Az utóbbit nem javaslom, de a Gamer mindenároni védelmét igen! A Gamereseknek pedig annyit, hogy csak így tovább (sör, gumicukor, elhízás, csajok, bár ezek inkább csak Brazilra vonatkoznak), és én még akkor is titeket foglak venni, ha csak ötoldalasak lesztek, és floppy melléklet lesz, mert ti akkor is tartjátok a színvonalat! HAJRÁ GAMER!!! > És persze rakj be a levrovba, mert az a legjobb! **(NEM az a legjobb... Braz)** (Szentesi Roland)
Ugyan-ugyan. Szegény hombrét nem kellett volna annyira összeverni. Ugyan mi baj van azzal, ha neki más tetszik, mint neked, jelen esetben nem a Gamer a kedvenc PC-s játékmagazinja? Lehet, hogy tényleg nem tetszik neki, de az is lehet, hogy nem is ismeri igazán, tehát a legjobban teszed legközelebb, ha megmutatod neki, hogy ez az újság milyen atomkirályszuperkaraj, aztán vagy megtetszik neki, vagy nem. Lehet az igét másképp is terjeszteni, nem csak erőszakosan, az ilyen jellegű vallásháborúknak sosincs jó vége, meg vége sincs egyáltalán. Szóval píííííííísz men! És mutassátok meg annak a Gamert, aki nem ismeri. ;)

Ezzel zárom is soraimat, csak még a könnytenger beállta előtt ismételten felhívom figyelmeteket a DVD LExtrára, amelyben megint találtok a sok klassz levél mellett egy újabb remek kis programocskát, csakúgy, mint a múltkor. Játsszatok jókat, terjesszétek az igét, hízzatok szép nagyra, és Húsvét alkalmából, ha lehet ezt még fokozni, még jobban éljenek a csajok, pusszanat mindenkinek!

Brazil
brazil@ipma.hu

bakiparádé

Sziasztok!
Én nem is venném el a drága helyet kedves kollegáimtól, mert így is nagyon kellett válogatnom, hogy minél több szösszenet ideférjen. Talán egyszer meg tudom fűzni Mocsyt, hogy legyen Gamer baki különszám.
Jó szórakozást!
a korr.

Közelharcban irgalmatlan tűzerőt képvisel, viszont töménytelen lőszert fogyaszt. (Lázi)
Akarod mondani 0 sűrűségű?

A tömegek a jól bevált, és nem utolsó sorban töménytelen szoftverrel ellátott gépeiket lecserélték. (Brazil)
Na ja, kellettek a sűrűbb szoftverek.

A szűk helyeket a hatalmas terek váltják folyamatosan szinten tartva az adrenalinszintet... (B-Chrome)
...

Az év eleső felében semmi sem jelent meg... (Mocsy)
Végül is, ez nem baj, a talpon maradt fele érdekesebb.

A foltos híd azért meglehetősen veszedelmesen néz ki. (Mocsy)
Honnan is leskelődik kifele?

A kijutáshoz meg kell szereznünk a négyzet kulcsot. (Mocsy)
Violinkulcs nem kell?

Fáradozásaink jutalmakén. (Mocsy)
És mangán...

A portugál állam kialakulás a XII. századra vezethető vissza. (Mocsy)
Kicsit törni magyar.

Még a kilencvenes évek közepe tájékán vettem egy olyan SB16 Vibra hangkártyát, amelyen integrált rádió is helyett kapott. (PPéter)
Mi helyett is?

Utóbbi ugyan nem aratott túl komoly elismerést a felhasználók körében. (Sz@by)
Ki szelet vet...

Az amerikai bevétel nem érte el az igencsak borsós előállítási költségeket. (SzB)
Cukor- vagy sárgaborsós?

A vámpírok és a farkasemberek bőrébe egyaránt beleélhetjük magunkat. (SzB)
Enyhe képzavar. :) Mint bőrmolekula, vagy mi?

Kifejezetten sötét hangulatú játék volt, remekül renderelt animációkat nézegetve kellett végigjutni ahhoz, hogy a befejező képsorokat láthassuk. (Flatline)
Komolyan mondom, csupa látens külföldi írja ezt az újságot. :)

A játékipar ekkorra teljesen azonosult a vásárlók igényeihez. (SzB)
Azonosulni valamihez – ehhez csak gratulálni lehet. :)

Manapság az emberek a számítógépet nem csak munkaeszközként, hanem egyfajta otthoin szórakoztatóközpontként is használják. (Hunor)
Ottho-in – ottho-out.

Az szett tartozéka az MX900-as optikai egér. (Hunor)
És megfogta vala az szent kézigránátot...

A mi kamaránk megmaradt - csak tartalék akkumulátort felejtettünk el vinni... (PPéter)
És aztán elmentünk a Kereskedelmi Kamerába.

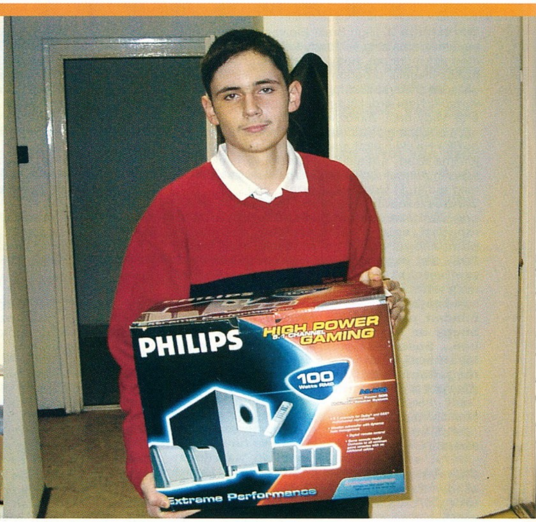
Egy vírus pár ezer nukleotiddal kódolható, egy baktérium pár millióból, egy homo-sapiens2 pedig kb. 3,15 milliárdból. (Dachyr)
Hm, hogy lehet akkor az ember a köbönt kódolni?

Egyedül Angie mentheti meg a Földet a romlástól, akit évezredek előtt hoztak létre. (Sz@by)
És ez mind a sok ezer év szeme láttára történt tehát...

A versenyek kimenetét sok esetben egy-egy rosszul elkapott kutya vagy autó dönti el. (Dauby)
Most kimehetsz – szólt a kutya.

A múlt árnyainknak kísértéseként első kalandunk a környéken ólálkodó medve elpusztítása lesz. (Lily)
És a mostani árnyainknak?





SZERKESZTŐSÉGI PILLANATKÉPEK

Tavaszi nyereményeső

A télies időjárás és az Intel sikeresen keresztülhúzta azt a szándékunkat, hogy az Álom PC nyertesének személyesen adjuk át a nyereményét Komáromban. A havazás az utakat tette járhatatlanná, az Intel meg a beígért processzort és alaplapot nem tudta időben leszállítani. Tervünket azonban nem adtuk fel, a jövő hónapban újra nekifutunk ennek a Komárom projektnek.

Laci és a TFT varázs. Az előző Gamerben már megjelent az előfizetési akciónk nyerteseinek listája, a második és harmadik helyezett azóta már javában nyüstölik a nyereményeket. A 20 colos NEC TFT monitort Richter László budapesti olvasónk nyerte meg. A monitor a legjobb pillanatban érkezett meg hozzá, 15 colos CRT monitora már éppen megérett a cserére. Szegény Hunor azóta sem tudta túltenni magát az eseten, csak hosszas rábeszélés árán tudtuk megakadályozni, hogy ne láncolja magát a képernyőhöz (ugyanis az elmúlt egy hónapban ez a csoda az ő asztalát díszítette, ráadásul elkövette azt a hibát, hogy megszerette). A monitor tesztelésére az Unreal Tournament 2003-at használtuk fel, mondanom sem kell, hogy a nyertes álla leesett a képminőség láttán. Fájó szívvel búcsúztunk a képernyőtől, de azért örültünk, hogy jó kezekbe került.

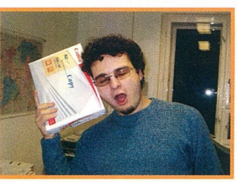
Attila, a hangerő ostora. Palaczky Attila nyerte a harmadik díjat, ami nem volt más, mint a Philips 5.1-es hangrendszere. A 15 éves ifjú édesapjával érkezett a szerkesztőségbe, de már a folyosón komoly vita alakult ki kettőjük között, kinek a gépére is kerüljön a hangrendszer. A dolog pikantériája az, hogy lényegében nem is tudtak az akcióról, ettől függetlenül fizettek elő a Gamerre. Éppen ezért nem is vette észre a nevét a nyertesek között.(ahogy ő fogalmazott, átsiklott e rész felett). Még szerencse, hogy egyik barátja (szintén Gamer-rajongó) felfigyelt a névére a cikkben, és felhívta telefonon. Kipróbálni sajnos nem volt lehetőségünk a rendszert, de nem féltem, megszállott FPS-rajongó lévén egészen biztosan fog egy-két kellemetlen percet (órát) szerezni a szomszédoknak.

A hónap legrosszabb vicce: Gandalf így szól Frodóhoz és Samuhoz: Olyan jó nektek, tökre irigyellek benneteket, hiszen a munkátok egyben a hobbitok is.

Schuerue

(A szerkesztőség többi tagja szeretne elhatárolódni ettől a vicctől!)

Ezek egészen biztosan nem normálisak! Április 1-je alkalmából összegyűjtöttünk néhány fotót, melyek az elmúlt egy év legvidámabb pillanatait örökítették meg. Sok kommentárt nem kell hozzájuk fűzni, a képek magukért beszélnek! Következzenek 2003. mobilTrendjei :)










MINDENT EGY HELYEN
ÚJ
masteringtől a sokszorosításig...
ÚJ
ÚJ
DVD5, DVD9, DVD10
DVD
...továbbra is az Ön partnere vagyunk CD, MC gyártásban.
VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.
TÜV
Rheinland EUROQUA
EN ISO 9001:2000
ZN 75.100.8943
H-8001 Székesfehérvár, Pf.: 175 Tel.: +36-22-533-571, Fax: +36-22-533-077 Email: vtcd@vtcd.hu internet: www.vtcd.hu

Painkiller

A lengyel People Can Fly április közepére ígéri a Painkiller végleges változatának boltokba kerülését. A saját fejlesztésű grafikus motorral és a Havoc fizikai engine-nel felvértezett FPS egészen fantasztikusnak ígérkezik, az előző DVD-n megjelenő demót több mint 1 millióan töltötték le egy hónap alatt. Április 12-ére esik a nagy nap, ez sajnos megint nagyon közel lesz a leadásunkhoz, de valahogy majd csak megoldjuk.



Syberia II

Sokan temetik a hagyományos kalandjátékokat, pedig évente egyszer-kétszer igazi gyöngyszem is felbukkan a semmiből. A Full Throttle 2 és a Sam & Max 2 botrányos törlése után még nagyobb becsben kell tartanunk ezt a kihalóban lévő műfajt, így megkettőzött figyelemmel kell fogadni a nagysikerű Syberia második részét. Kate Walker újra útnak indul, hogy a nyugati civilizáció kényelmét felcserélje Szibéria hóval borított tajgáira, ahol a kihaltnak hitt mamutok élnek háborítatlanul az őskor óta.



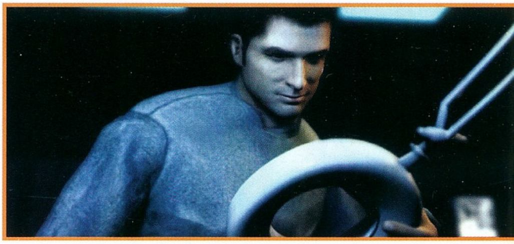
Splinter Cell: Pandora Tomorrow

A Tom Clancy nevével fémjelzett játékok nem a „mentsük meg a világot az őrült diktátortól" kaliberű bugyuta kerettörténetekről lettek híresek. A mester – a könyveihez hasonlóan – a játékokban is fokozott figyelemmel dolgozza ki a háttértörténetet, figyel oda az apró részletekre, sőt még azt is szem előtt tartja, hogy az egész fikciónak legyen némi valóságtartalma is. Sam Fisher az új részben 17 küldetésben bizonyíthatja be, hogy még mindig ő a legjobb titkos ügynök (Franciaország, Timor, Indonézia, USA, Izrael).



CSI: Dark Motives

A nagysikerű Crime Scene Investigation tévésorozatból készült azonos című játék meglepően jól teljesített, ennek következményeként itt a folytatás, a Dark Motives. Az első részhez hasonlóan a szereplők ismét az eredeti gárda hangján szólalnak meg. Öt új eset és kibővült lehetőségek várják a virtuális nyomozótiszteket. Kijavították az első rész egyik legnagyobb hibáját, a nehézségi szintet. Most már igencsak meg kell küzdenünk egy-egy eset felgöngyölítéséért.



Beyond Divinity

Nem, nem, ez sajnos nem a Beyond Good and Evil folytatása, arra még várnunk kell egy keveset. Ez a játék a Divine Divinity második része lesz némi RPG beütéssel és rengeteg diabloid hack&slash vagdalkozással. A folytatásban a főhős akarata ellenére társat kap, méghozzá egy halállovagot. Ez érthetően megviseli a karaktert, hiszen egész életét a gonosz elleni küzdelemre tette fel (persze a halállovag sem túl lelkes). Egyetlen esélyük, hogy megfejtik a dimenziókat elválasztó rések titkát, csak így bonthatják fel kelletlen szövetségüket.

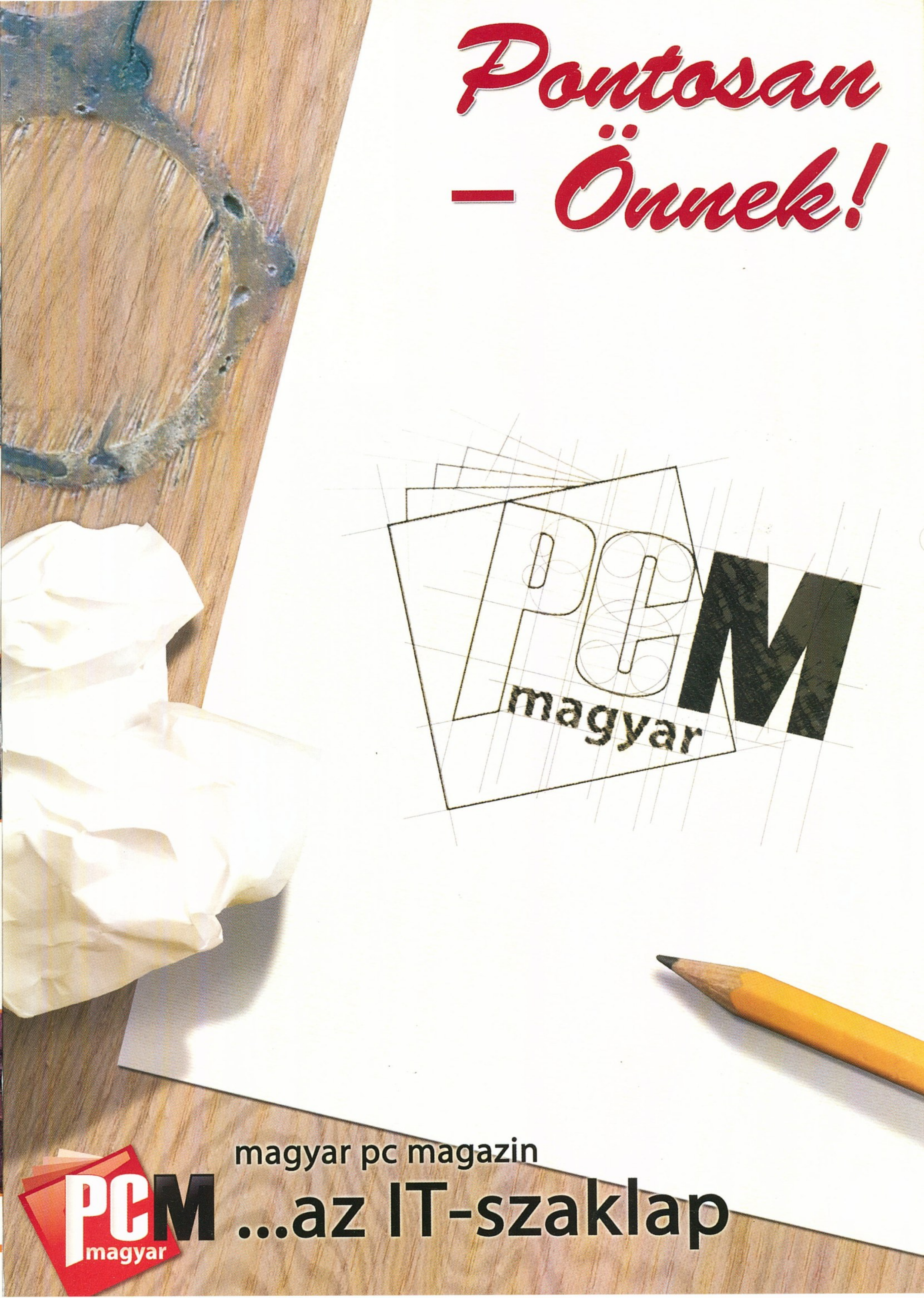


WarCraft IV

Kiderült, hogy mit rejtegetett éveken keresztül a Blizzard az újságírók elől. Elméletileg az idei E3-on akarták bemutatni a már elkészült játékot, de a Half-Life 2-t megdobbantó hacker a Hóvihart sem kímélte. A WarCraft IV felkerült a netre, boldog-boldogtalan azt nyomja ezerrel. A játék érdekessége, hogy a készítők ügyesen ötvözték a Grand Theft Auto járműkezelését a Sims hangulatával és a Quake IV látványvilágával. A DVD-n hárompályás játszható demót találtok, ne hagyjátok ki!



A következő Gamer Magazin 2004. április 30-án jelenik meg.



Pontosan
– Önnek!
PCM
magyar
magyar pc magazin
PCM magyar
...az IT-szaklap